SOFT BANK Publishing

# SHINING FORCE III 公式設定資料集™

## シャイニング・フォースIII 公式設定資料集

公式設定資料集™

シャイニング・フォースIII 公式設定資料集

SHINING FORCE III

# SHINING FORCE Ⅲ

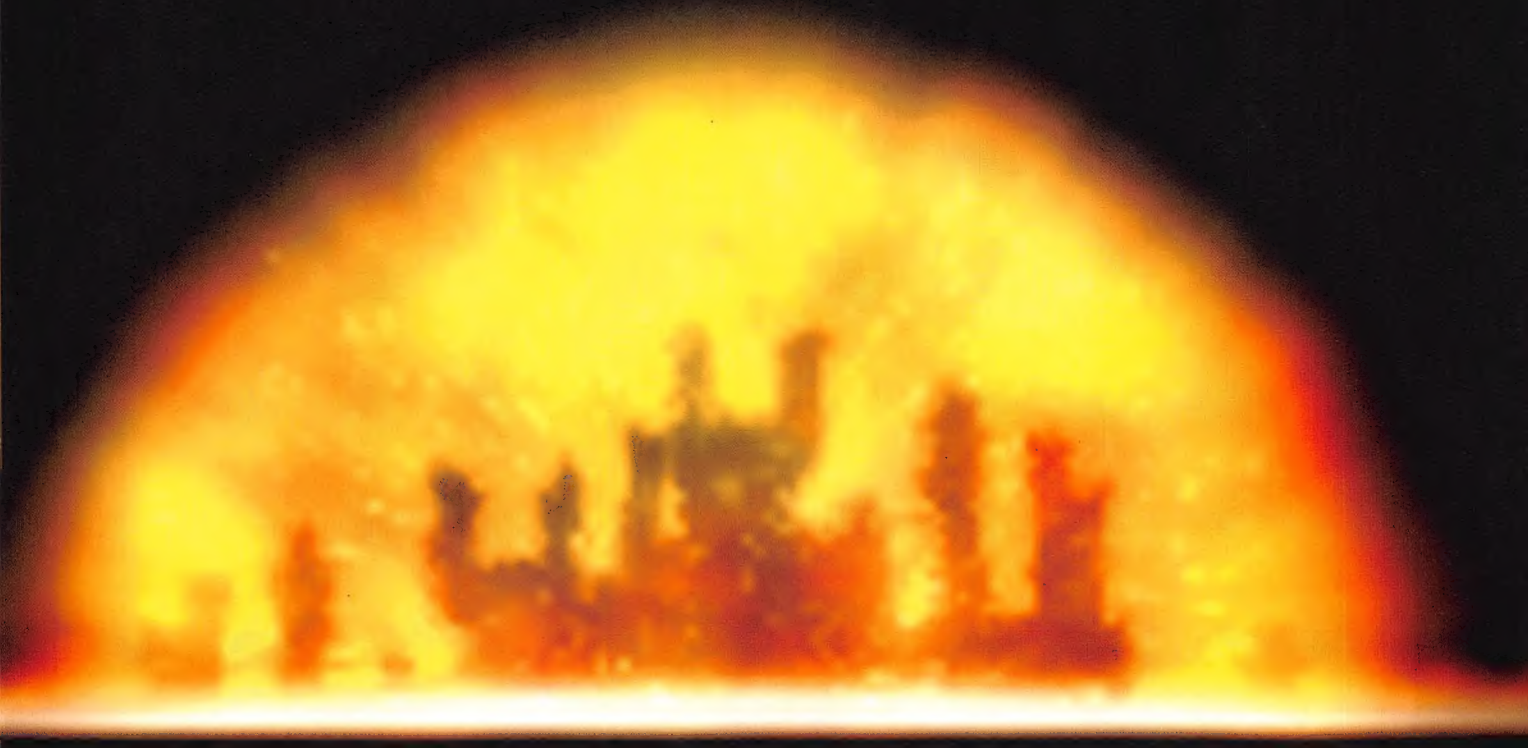
公式設定資料集

# Contents


目次 …… 3
●CHAPTER Ⅰ——Illustrations
SHINING FORCEⅢ …… 6
SHINING THE HOLYARK …… 22
●CHAPTER Ⅱ—Character
ジュメシン〜主人公たち …… 32
シンビオス軍 …… 38
メディオン軍 …… 64
ジュリアン軍 …… 81
ジェーン …… 101
軍師たち …… 102
共和国と帝国 …… 104
ブルザム4司祭 …… 112
ガルム …… 114
エリーゼ …… 115
人名辞典完全紹介 …… 116
●CHAPTER Ⅲ——World
ストーリー …… 122
WORLD MAP …… 124
永世中立貿易国サラバンド …… 126
レイルロード・クアース …… 127
海上都市サラバンド …… 128
ストリッヂ …… 130
アスピニア共和国 …… 131
王都アスピア …… 132
オブサーブ …… 133
マロリー …… 134
フラガルド …… 135
アイロ・スワンプランド …… 136
ベアソイル・バーランド …… 137
ラインサイド・ダスティ …… 138
国境の吊り橋・スタンプ …… 139
聖地エルベセム・エルベセム村 …… 140
デストニア帝国 …… 141
デストニア港町・帝都デストニア …… 142
バルサモ・アナフェクト …… 143
バリエレ要塞・ガーダー …… 144
バガボンド・フットヒル …… 145
北の大地 …… 146
オーラル・ボウレット山小屋 …… 147
マヤ …… 148
ドルマント …… 149
レモテスト …… 150
その他の地域と古代遺跡 …… 151
交易・交通 …… 152
種族 …… 154
古代文明 …… 158
創造主 …… 160
宗教 …… 161
年表 …… 164
軍事 …… 166
武器と技 …… 170
武器 …… 172
アクセサリー …… 176
アイテム …… 177
必殺技 …… 178
魔法 …… 183
技と魔法〜その効果 …… 188
●CHAPTER Ⅳ——Tea Break
名前由来 …… 190
Voice＆Actor's …… 192
村＆町散歩 …… 194
Opening MOVIE …… 196
Cleater's Talk …… 198
SHINING FORCEⅢ DATA BANK …… 200
●CHAPTER Ⅴ——Shining Series
○SHINING THE HOLYARK …… 202
キャラクター紹介 …… 203
ワールドナビゲーション …… 210
モンスター紹介・イラスト＆CG …… 212
絵コンテ集 …… 213
○SHINING SERIES INTRODUCTION …… 214
続・TEA BREAK …… 216
●CHAPTER Ⅵ——Premium Disk
Introduction …… 218
スペシャルバトル大攻略 …… 220
●CHAPTER Ⅶ——CAMELOT
インタビュー …… 230
キャメロット訪問記 …… 236
SHINING FORCE・Goods Colection …… 238
SHINING FORCEⅢの創造者たち …… 240
索引 …… 246

SHINING FORCE III

# シャイニング・フォースIII 公式設定資料集



## — For Traveller's

光の伝説を旅する勇者たちへ

# CHAPTER I

# Illustrations

SHINING FORCE III

SHINING THE HOLYARK

シナリオ3 メインイラスト

シナリオ2 メインイラスト

シナリオ1 メインイラスト

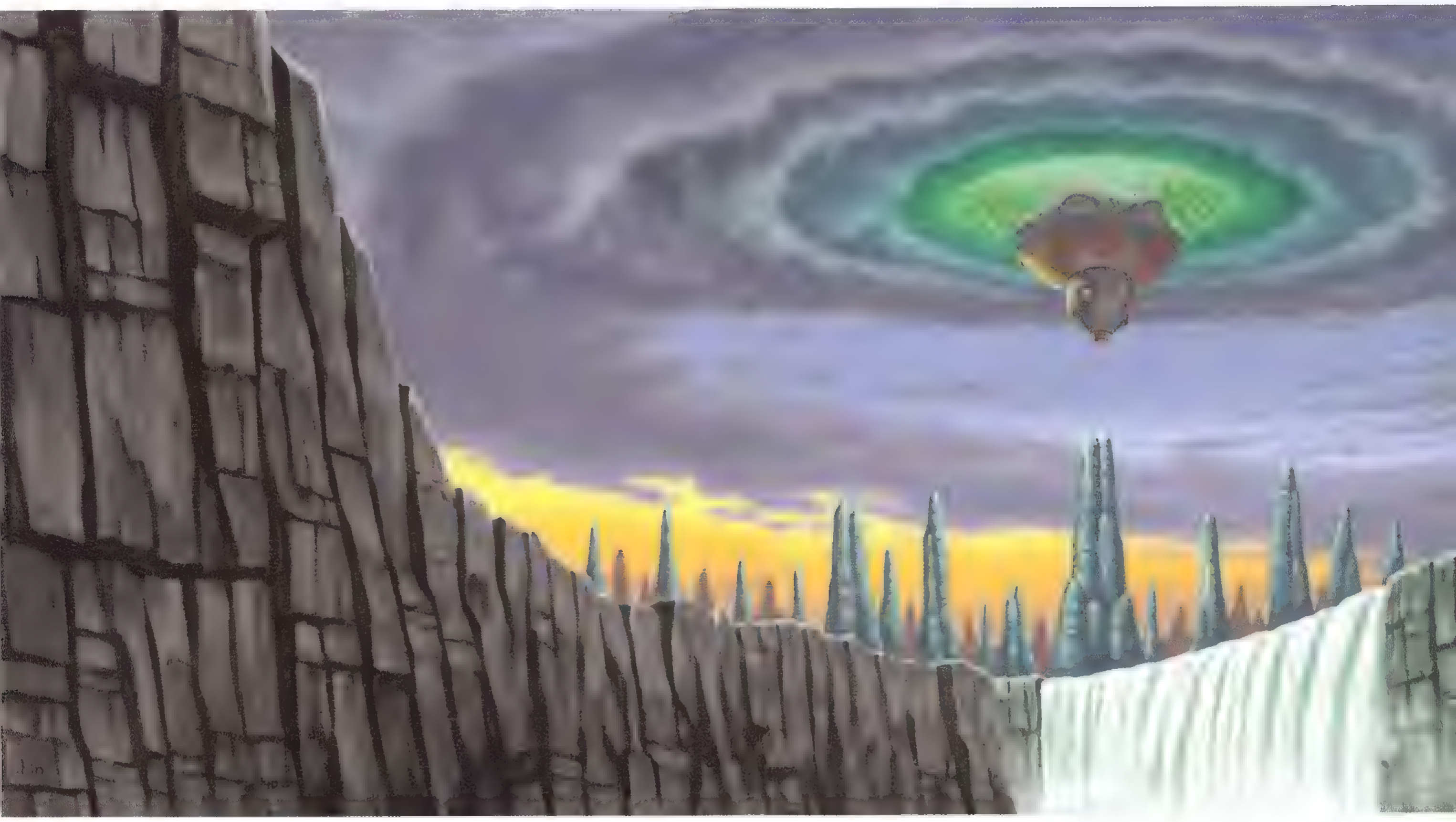
プレミアムディスク メインイラスト

ブルザム邪神宮

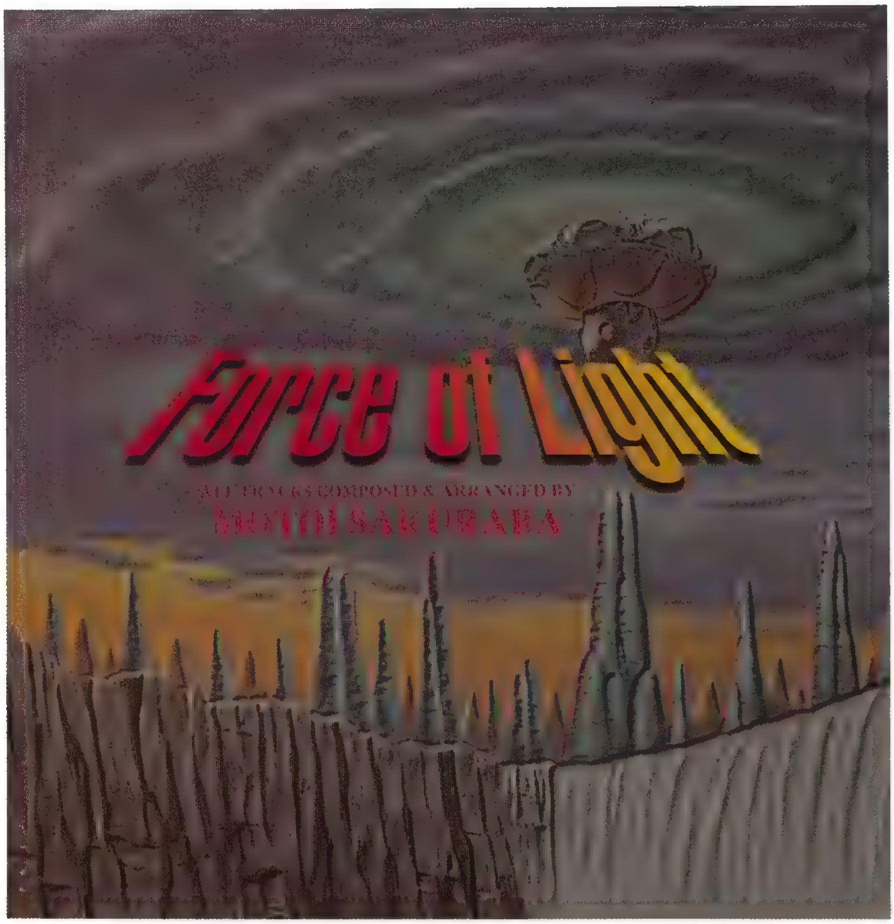
ワルキューレ降臨

決戦

オリジナル・サウンドトラック　メインイラスト



オリジナル・サウンドトラック　解説書イラスト




海外版オリジナル・サウンドトラック
「FORCE　OF　LIGHT」
メインイラスト　初期案
シャイニング・フォースⅢ

海外版オリジナル・サウンドトラック「FORCE　OF　LIGHT」メインイラスト シャイニング・フォースⅢ

プレミアムディスク用イラスト素材
シンビオス／メディオン／ジュリアン

本誌表紙　描き下ろし

本誌ポスター　描き下ろし　　歌姫

トレーディングカード用
描き下ろしイラスト
『光の戦士達』

トレーディングカード用
描き下ろしイラスト
『老師ウノマ見参』

# Salavand

海上都市サラバンド

3人の夏休み

3人の主人公 VS ブルザム

はるかなる レモテスト

プレミアムディスク用描き下ろし
光の使徒

ジュリアン
メディオン
シンビオス

シャイニング・ザ・ホーリィアーク　メインイラスト

ホーリィアーク（聖棺）　シャイニング・ザ・ホーリィアーク

メインキャラクター　左より　バッソ／リサ／フォルテ／メロディ／アーサー／ローディ／アカネ／ドイル　シャイニング・ザ・ホーリィアーク

傭兵アーサー（主人公）／メインイラスト
シャイニング・ザ・ホーリィアーク

スタート画面背景　シャイニング・ザ・ホーリィアーク

登場人物紹介用　シャイニング・ザ・ホーリィアーク

上段左より、アーサー（主人公）、フォルテ、メロディ、ローディ。
下段左より、アカネ、バッソ、ドイル、リサ。

上段／夕空を飛行する方舟
下段／飛行する方舟
シャイニング・ザ・ホーリィアーク

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

ヘッドバイパー戦　シャイニング・ザ・ホーリィアーク

*This big snake is a guardian sprit of the Cave of Mountain between Enrich Castle town and Fareast Village.*

タロスvsアーサー　シャイニング・ザ・ホーリィアーク

*Shrines in which three sacred vessels*
*were put are built in East,West and*
*South of Enrich Castle town.*
*It's said that the East Shrine*
*having Magatama has an alive bronze statue.*

灼熱の戦闘　シャイニング・ザ・ホーリィアーク

CHAPTER II

# Character

Player Characters

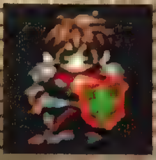
Non Player Characters

# SYNBIOS

## シンビオス

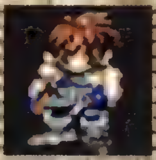
種族：人間

**PROFILE** 共和国フラガルド領主コムラードの長男として生まれ、姉マーガレットと２人姉弟。「共生」の意を持つシンビオスという名は、父コムラードが平和への願いを込めて付けたものである。ブルザム司祭フィアールの手によりこの世から父も去り、つらい悲しみを背負いながら故郷を後にする。その後、戦乱の中で友となった、傭兵ジュリアン、帝国王子メディオンと共に、伝説のジュメシンとして光の遠征軍に加わる。共和国建国に力を尽くした父と同じように、彼もまた共和の理念に強い愛着を抱いている。そのため、帝国の身分社会を嫌悪しているが、共和の理想を現実のものにする難しさも、和平会議決裂後の事件の中で知ることになる。つらい旅の中で心強い仲間たちと共に得た経験は、将軍としてまたフラガルド領主としても、彼を大きく成長させることとなる。その成長は、共和国の次世代をになうものとしての、信頼にたるものでもあった。

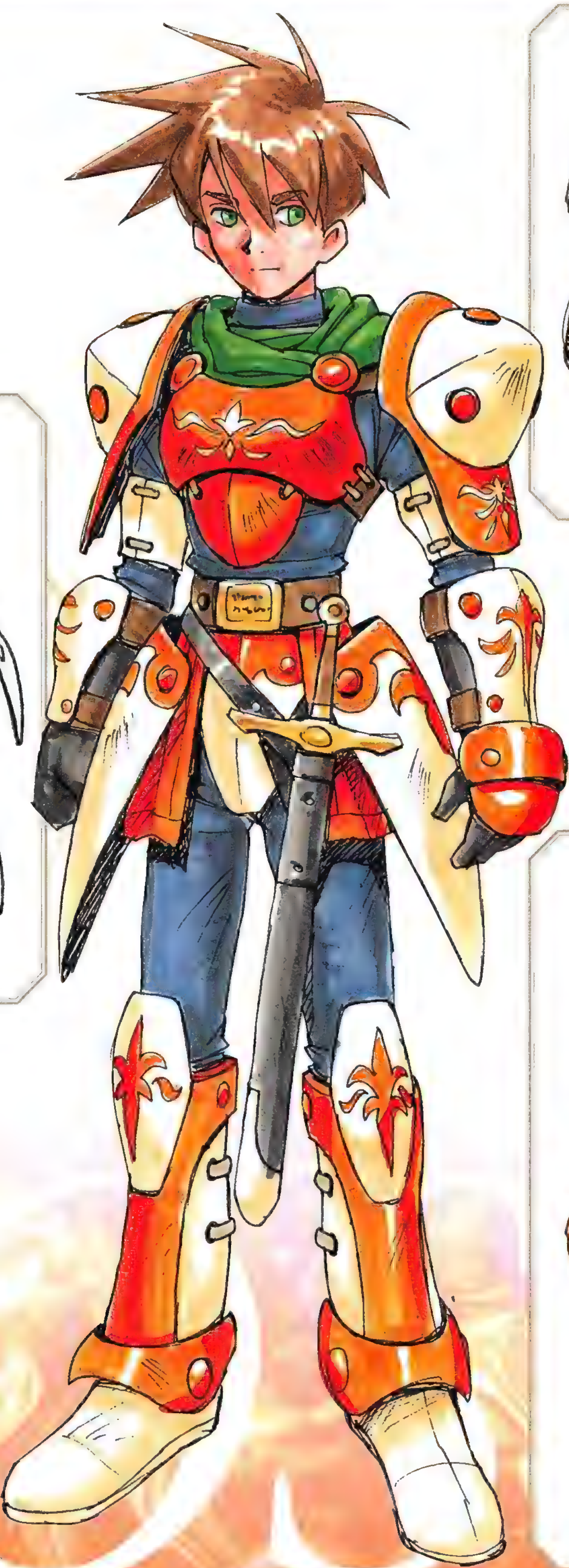


剣士

勇者



光の使徒



盾(背負ってます)

Side

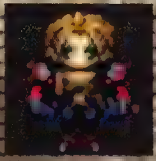
Back

# MEDION

メディオン

種族：人間

**PROFILE** 皇帝の気まぐれで一般民の娘メリンダから生まれた第３王子。幼少時は皇帝が愛妾に与えた館で、社交界に疎遠な母とともに暮らした。だが正妃の命で、彼は10歳の時に母と引き離され、帝王学を身につけるべく宮殿に引き取られる。そのとき抵抗するメディオンを城に連れて行ったのが、以後、王子から深い信頼を受けることになるキャンベルである。城内では兄王子らに軽んじられ辛い立場を強いられるが、キャンベルの存在もあって、逆境にめげない、芯の強い青年に成長していく。心から愛する母を窮屈な暮らしから解放したいと願い、冷たい父からも愛情を得ようと努力した優しい王子。その人柄と生立ちから、民や兵士に人気が高く、どこか夢見心地な青緑の瞳をした彼に魅かれる女性も多い。特権階級としての意識が薄く、貴族社会には批判的。後に固い友情を結ぶシンビオスとジュリアンは、初めての同年代の友であり、同時に伝説のジュメシンの仲間でもある。


剣士

勇者

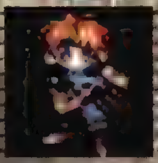
光の使徒

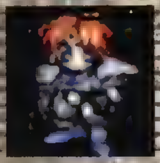
# JULIAN

シュリアン

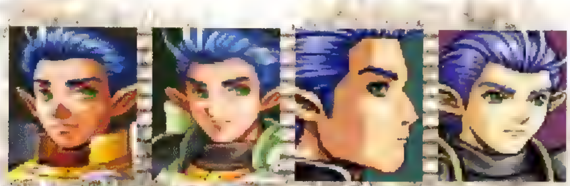
種族：人間

**PROFILE** パルメキア大陸中央部の南西辺境地域にある、エンリッチ王国出身の傭兵。彼の実父は１０年前に、超種族ヒュードルのガルムが住んでいた「アボリジンの館」で命を落とす。その後、実父の傭兵仲間だった義父アランと共に、エンリッチを旅立つが、彼が１３歳の頃に戦場で義父とも死に別れる。その時、義父の口から初めて実父の死にざまと仇ガルムのことを知り、倒すことを誓う。亡き実父がよく話していた「どんなことがあっても泣くな、そしてだれよりも強い男になれ。」の言葉を胸に仇討ちの旅にでる。それから数年後、クアース村にいるというヒュードルの噂を頼りにデストニアを訪れ、伝説のジュメシンの仲間シンビオス、メディオンそして、グラシアたち戦友と出会いブルザムの野望を阻止する。バーランド北高地とボウレット山街道近くでガルムとも会うが、今一歩の所で逃げられてしまう。光の遠征後は、友と別れジェーンと共にグリーフ地方に旅立つ。


剣士


勇者

光の使徒



# DANTARES

ダンタレス

種族：ケンタウロス

**PROFILE** 武勇に優れ忠義に厚い、共和国屈指の騎士。フラガルド領主コムラードと、その子息シンビオスに忠誠を誓っており、若いシンビオスにとっては心強い支えともなっている。——彼の武勇は、３年前の地域紛争にも見ることができる。国境を哨戒中の帝国軍辺境守備小隊とバーランド守備軍北部国境守備小隊が、夜間、橋上に深く入りすぎて接触。睨み合いから小競り合いに発展し、各小隊とも本隊に増援を要請した。同領地に来訪を予定していた主のため、露払いも兼ねて一足先にバーランド北部へ到着していたダンタレスもこれに参戦、帝国軍を蹴散らした。そして、このとき槍を交えた帝国の勇士キャンベルとの戦いは、後々まで語り草となる程の激戦となったのである。だが、そんな彼にも弱点はある。実直な性格故に策謀は苦手で、幼少時に聞いた話のせいか、お化けの類には極端に弱い。また、彼同様シンビオスに仕えるマスキュリンの奔放さにも日々振り回されている。

騎士

パラディン

ホーリィナイト

# MASQURIN

マスキュリン

種族：エルフ

## PROFILE

小さいころからシンビオスの付き人として育ってきた、好奇心旺盛なエルフの女魔導師。ちょっとおっちょこちょいで奔放な彼女は、まじめなシンビオス軍において貴重な存在。同僚のグレイスと一緒に行動することが多いためか、２人は仲間からデコボココンビと思われているようだ。エルフ族は人間族よりも歳をとるのが遅い長寿な一族なので、領主コムラードのもとに長く仕えている。彼女は思い立つと、後先考えずにすぐ行動してしまうため、いつも周囲を困らせている。でも、彼女の素直でまっすぐなところは、グレイスにとっての憧れの対象でもある。クアース村などで、騎士ダンタレスのことをからかったりしているが、彼女もやはり、お化けや高い所は苦手らしい。また、シンビオスやグレイスには、自分の本音を漏らす可愛い一面もみせる。彼女自身は暑い所が苦手だと話しているが、修得する炎系魔法は強力である。

魔術師　ウィザード　ハイウィザード

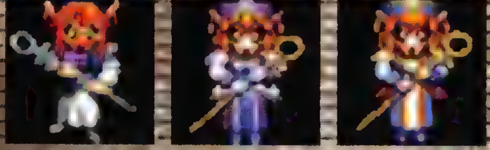
肩に入ってるマーク
(左右共)

# GRACE

グレイス

種族：キャントール

**PROFILE** マスキュリンと共に、幼いころからシンビオスの身の回りの世話係を勤める、キャントール族の尼僧。エルベセム神に仕える者らしく、穏やかで落ち着いた性格の彼女は、仲間たちに安らぎといやしを与える優しい女性である。また、いやしの能力と共に、少しだけ邪悪を感じる力も授かっているため、クアース村の呪いによる異変にも、いち早く気がついている。マスキュリンとは無二の親友同士だが、感情のまま素直に振る舞えない、消極的な自分にコンプレックスを感じているのか、マスキュリンの、自由奔放ではっきりとした性格をうらやましく思っている。しかし、彼女の落ち着いた行動は、ベネトレイムにも高く評価されていて、レイルロードでは、列車の時間を確認中に機関車を見るなどの役得もしている。回復系魔法の使い手なので支援中心のように思えるが、アンクなどから繰り出す攻撃力もなかなかなものである。



僧侶　司祭　ビショップ

Back view

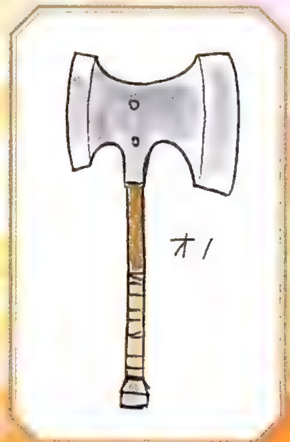
# OBLITE

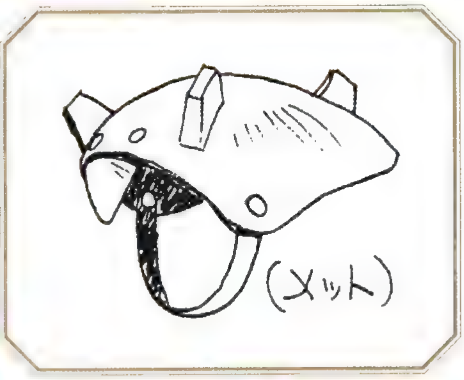
オブライト

種族：ドワーフ

**PROFILE** 和平会議の際、万一のためレイルロード付近にベネトレイムが駐屯させた、プロフォンド将軍率いる共和国首都守備軍のドワーフ戦士。哨戒任務の巡回範囲をドワーフの丘を越えたドワーフの谷までのばしていた時、キノコ取りにきていた冒険家ダンカンとトビィ少年の危機に遭遇。トビィが怪物に襲われて、助けを呼んでいる声を聞きつけた彼は、遂行中の任務を放棄して群がるモンスターを蹴散らす。だが戦いで大怪我を負ってしまい、意識不明のまま少年の住むバルサモの町に運ばれる。バルサモで気がついた後、理由がどうあれ逃亡兵扱いになり、軍に戻れないと思い悩んでいる時に、シンビオスたちと出会う。普段は心優しい彼だが、一歩戦場にでると高い戦闘能力を発揮してくれる。レモテストの本陣で、プロフォンド将軍に子供ができたことを羨ましがっているところをみると、彼は、結婚願望が強いのかもしれない。

戦士　ウォリアー　バロン




(メット)

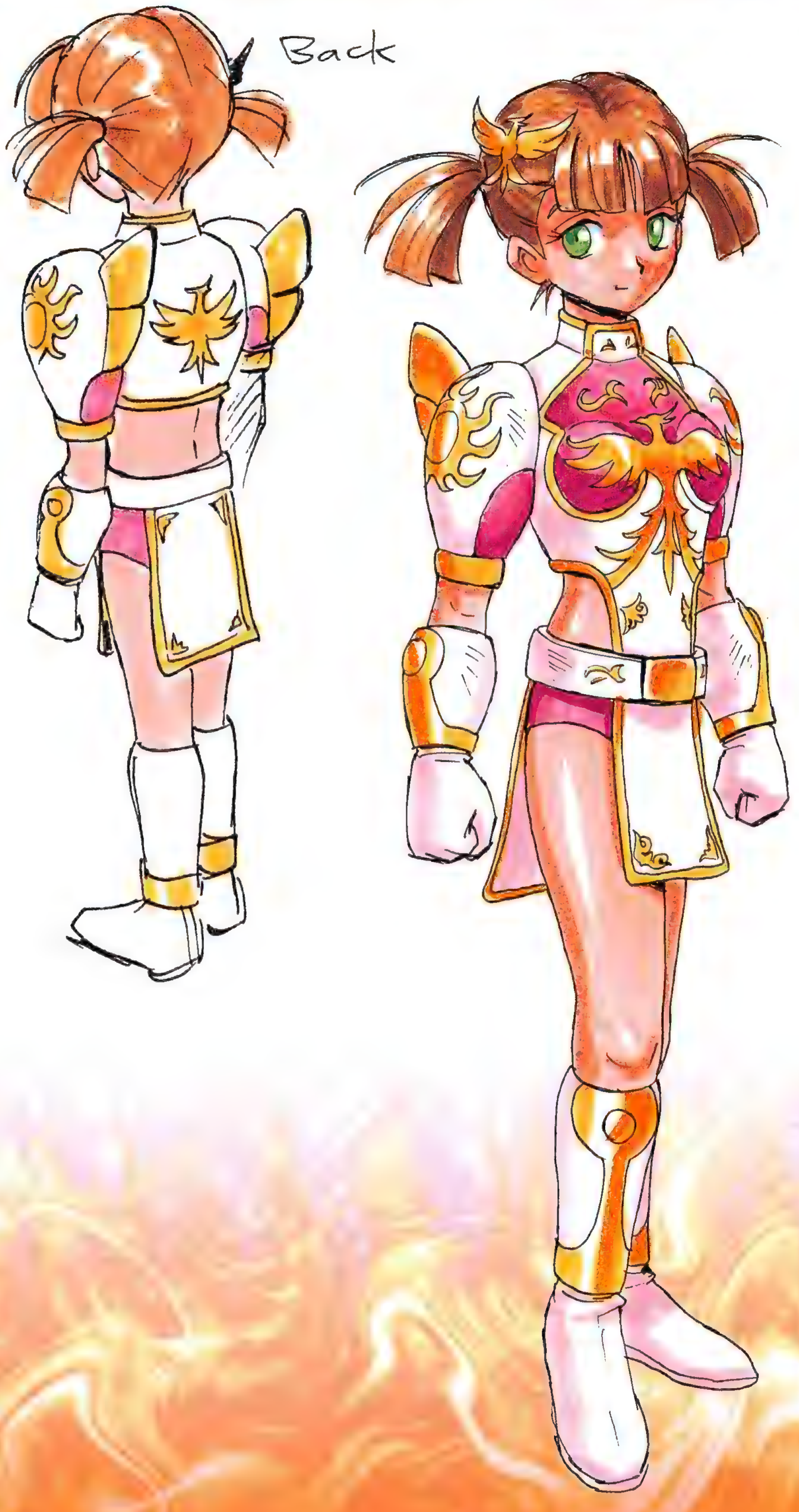
# AILIN

## アイリン

種族：人間

**PROFILE**　東洋の拳法寺「老門寺」で拳法の修行をしていたが、ウノマ老師の教えを守らず寺から逃げ出した異国の女モンク。拳法寺を逃げ出して流れ着いた帝国での激しい身分差別に嫌気が差して、共和国への亡命を決意する。やっとたどり着いたレイルロードより、列車の積み荷に紛れて脱出しようとしたが、荷置き場で盗賊団「シラフ一家」の一味に見つかり襲われる。そこに居合わせたのが、やはり列車の積み荷に紛れて脱出をはかろうとしたシンビオス軍だった。修行途中に逃げ出してきたとはいえ、彼女が繰り出す拳法と魔法はなかなかなもので、見た目の可愛らしさからは想像できないほどの勇ましさも秘めている。チャームポイントである異国なまりの独特な話し方は、耳にする人々に強烈な印象を与えていて行く先々で噂される。また、彼女が話してくれるウノマ老師は、髭と髪がどちらもフサフサしていて眼鏡をかけていないようなのだが……。

モンク　マスターモンク　拳王


Back

# SIBARLY

シバルリィ

種族：ケンタウロス

**PROFILE** バリアント軍所属の女騎士で、素早い情報判断力と高い戦闘力を備える。少々粗野だが気骨のあるバリアント将軍の元で鍛えられたためか、古風で男性的な性格。勇猛果敢でならす将軍を尊敬し、不敗を謳われた彼の軍の騎士であることに誇りを抱いていた。だが、バリアントが帝国軍に敗退して冷静さを欠いたとき、彼女の、物事の正否をはっきり伝えるという性格が災いする。いかにそこが帝国内で、糧食がつきかけていたからとはいえ、近隣の村を襲撃して物資を奪うと言い出した、将軍の常軌を逸した言動。常の将軍なら考えもしない野盗のような考えを諌めたシバルリィは、その場で軍から除名された。バリアントは、すでに正気を失っていたのである。後に将軍の戦死を聞き、1人生き残る不名誉を嘆いた彼女は、その汚名を注ぐためシンビオス軍に参加した。生真面目で、卑怯な行いを厭う。ケンタウロス族であり騎士であることを名誉と考える、誇り高き女性である。

騎士　パラディン　ホーリィナイト

# ELDER

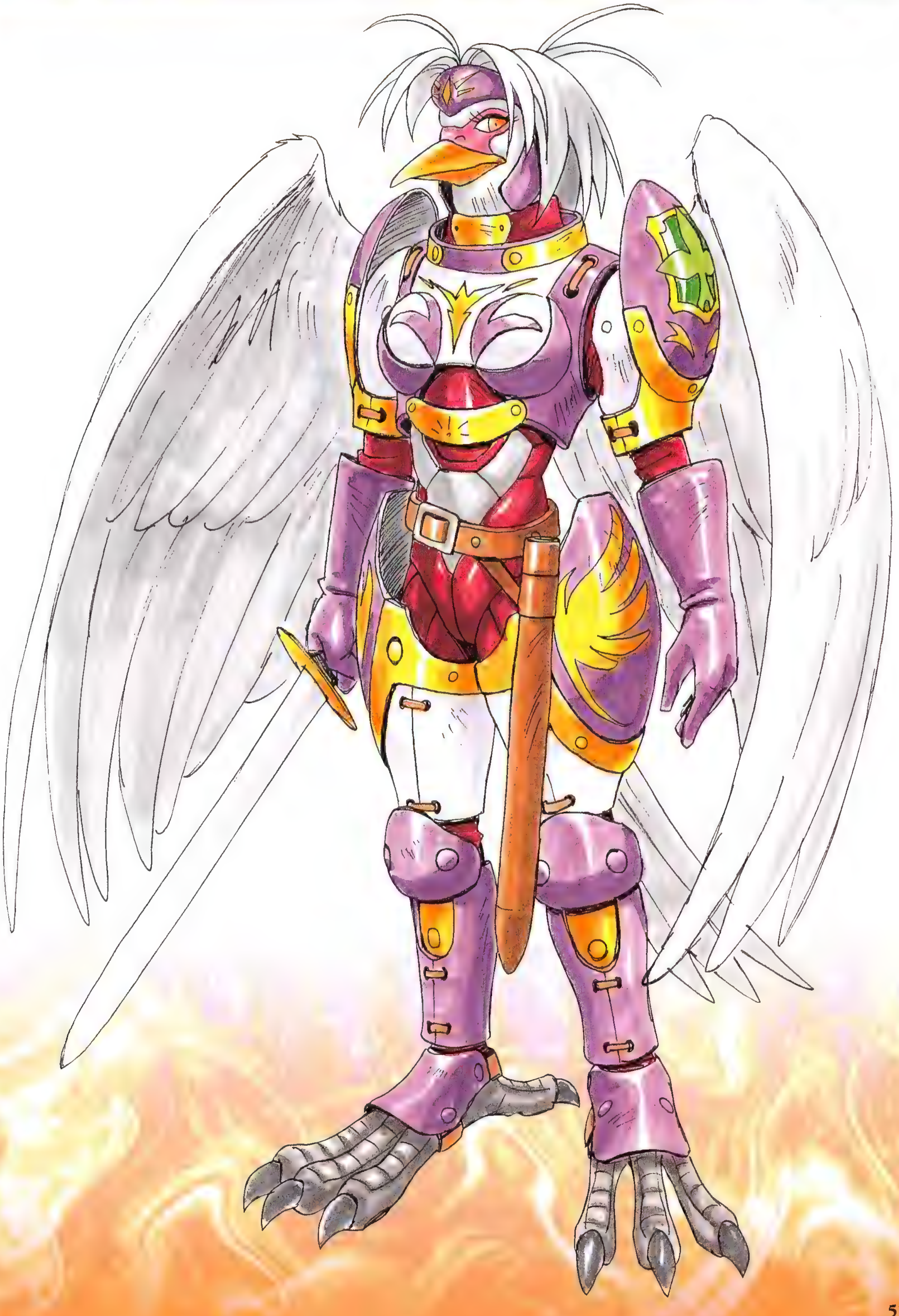
エルダー

種族：鳥人

## PROFILE

共和国フラガルド領守備隊所属飛行部隊の女性鳥人剣士。和平会議決裂により、危険にさらされることとなったベネトレイム代表国王を救助するため、弟ゼロと共にコムラードの命令で帝国領に飛び立つ。ベネトレイム率いるシンビオス軍の動きについて、何の情報も持ち合わせなかった２人が運良く合流できたのには、姉弟２人だけの秘密があった。弟ゼロが普段あまり見るチャンスがない、大陸横断鉄道の蒸気機関車をみたいと駄々をこねたため、線路に沿って帝国領内に侵入することになったのがもともとのきっかけだったのだ。
２人で列車線路沿いに進行している時に、鉄道用の鉄橋が破壊されているのを発見、さらに進んだ所で盗賊団に襲われている列車に遭遇する。ところが、先を急いでいたため一端は見過ごし先に進むことにするが、やはり列車を無視することができずに引き返す。そのおかげでシンビオスたちを見つけることになったのだ。

鳥人　バードラー　ウイングロード



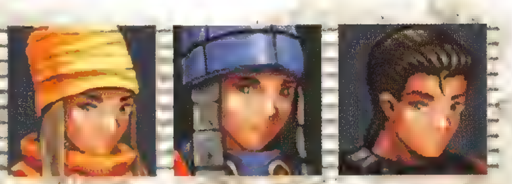
# HEIWARD

## ヘイワード

種族：エルフ

**PROFILE** 仕事による賞金よりも、忠誠をささげるに足る人物に仕えることを願い、流浪の職業軍人を続けていた傭兵。サラバンド防衛庁守備隊の兵士として雇われ、ガロッシュたちと共に、桟橋の警備についていた時に偽者のベネトレイム代表国王による皇帝誘拐団に襲われる。そこを、海上都市サラバンドからの脱出をはかる、ベネトレイム代表国王とシンビオス軍に助けられて仲間に加わる。彼は、傭兵として世界中を歩き回っていたため、いろいろなことに詳しいと言っているが、無理をして見えを張っているところも……。また、仲間に対する態度の大きさと、列車や機械類などに興味があるといったミーハーな部分も持っている。そんな彼も戦場においては、高い戦闘能力を持つ頼もしい仲間である。同じ傭兵のジュリアンに対しては親近感を持っていたようで、レモテストで再会した時、軍のリーダーとなっていた彼に、先を越されたと残念がってもいる。

アーチャー　スナイパー　ボウマスター

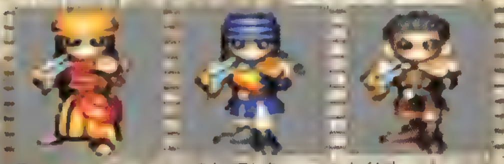


# CARN

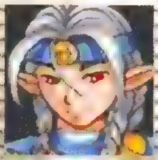
## カーン

種族：人間

**PROFILE** パルメキア大陸東部で信仰されるエルベセム教には、一般には知られていない、密教的な活動を行う僧たちがいる。通常では獲得できない能力を得るための修行を行い、負の力に対抗できる「正なる力」を身につけた修行僧たちだ。そんな密僧の中でも、1・2を争う能力を持ったカーンは、神子グラシアとともに伝説の「ジュメシン」を探してデストニア帝国を旅するうち邪教僧の襲撃に遭い、神子とはぐれてしまう。以後、神子とジュメシン双方を探しながら旅を続けていたが、クアースで出会ったベネトレイムの深慮遠謀に感服し、シンビオス軍に加わった。立場上警戒心が強く、自らの能力に自信を抱いている。しかし、密僧らしいそんな態度の反面、高所恐怖症で、高い場所は大の苦手。高い所に登った後は目まいを起こすことすらあるという、意外な一面も持つ。僧であるからか、自然を愛し、自然と生きることを好む。同じエルベセムの修行僧ヘラとは旧知の間柄。



モンク　マスターモンク　セイント

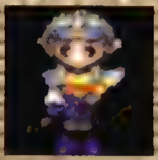


# NOON

ヌーン

種族：エルフ

**PROFILE** 負の力を呼び起こし、それを操る魔術師。彼にはもともと帝国も共和国もなかった。自らの力に絶大な自信を抱く彼の関心はただ一つ、究極の召喚獣を見つけることだったからだ。真偽は定かでないが、その獣は美しい女性の姿をしている。そして、邪悪な負の気を放つ彼女の瞳を見た者は死に魅入られ、石像と化して砕け散るというのだ。伝説を頼りにその獣を探していた彼は、文献を求めて共和国に向う途中、クアース村に立ち寄る。しかし、そこで彼の能力が仇となった。負の力にかけては彼の上を行く劣性ヒュードルに、逆に操られ、呪いで生ける屍に変えられてしまったのである。その手から救い出してくれたシンビオスに恩義を感じた彼は、その恩を返し、自らが失った誇りを取り戻すため、シンビオス軍に参入する。冷めた性格で多少悲観的だが、シンビオス軍と行動をともにするうち、徐々に、仲間として、また光の戦士としての自覚が芽生えていくことになる。



ウィザード

ハイウィザード

# JUSTICE

## ジャスティス

**種族：ケンタウロス亜種**

### PROFILE

共和国首都守備軍エキュアル将軍の部隊に所属する、ロバ系の血を引くケンタウロス亜種。真の平等になり得ていない共和国の現状に失望したエキュアル将軍が、平等の理念を尊ぶあまり、帝国ガーゼル将軍たちと手を組み、理想通りの共和秩序を構築しようとすることに反対。激しい言い争になり将軍を怒らせてしまう。軍を去ることになった彼は、負傷兵と共にバーランドの北部に張られていた、バガボンドのキャンプに残される。腹心の部下であった彼は、そこで将軍をいさめることができなかったことを悔やむが、あくまでもエキュアルに忠誠を尽くし、ベネトレイムにすら事情を話さぬまま、再び将軍をいさめるためにシンビオス軍に加わる。本陣では同じ境遇の仲間がいることを喜ぶ彼の話も耳にできる。コムラード領主には、主君エキュアル共々世話になっていて、主の護衛として首都へ一緒に訪れていたダンタレスとも、親しくしていたようである。

ボウナイト

バスターナイト

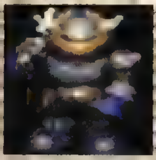
# HORST

## ホースト

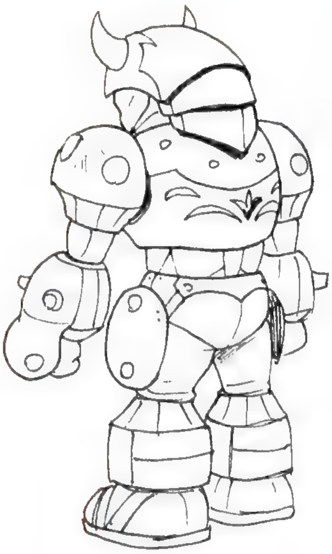
**種族：半獣人**

**PROFILE** バーランド守備軍ティラニィ軍に所属していた半獣人の戦士。あまり見かけないイノシシ系の血を引く半獣人で、片親が純粋な人間族のため、外見は人に近い。体躯こそ普通の人間より頑強なものの、いつも被っているヘルメットの下も人間族とほぼ同じ。支配者階級に多少偏見を持つが、概して気さくで、その荒々しい戦い方から感じるよりは、冷静に物事を判断する。しかし、彼が戦いを好む根っからの戦士であることもまた、事実である。無論、戦うには生きねばならないから戦死は望まない。戦い続けることこそ、彼の生き甲斐なのだ。だからこそ、領地を奪われたバーランド守備軍が首都アスピアで待機することになったとき、彼は、最前線で戦うシンビオス軍への移籍を希望したのである。かと言ってバーランド軍だったことが嫌な訳ではない。アスピア城壁の戦いで共和国を裏切ったティラニィ将軍についても、彼はこう語っている。我々にとってはいい指揮官だったと。

ウォリアー



バロン



# PEN

ペン

種族：ペン種

**PROFILE** 万里の長城以北の地、極寒の国に生息し氷と水をこよなく愛する、ペンギンに似たモンスターの一種？。バーランド北部にバガボンドのキャンプが張られている時に、テントの中で卵をゆでようとしているお婆さんより、１００ゴールドでシンビオスが購入。その辺で拾った卵なのに色つやがよくおいしそうだったらしく、再び訪れたバガボンドでお婆さんが卵を売ったことを残念がっている。列車内でシンビオスが餌付けしたニワトリに卵をあたためさせると、ペンが生まれる。でも、ストリッチ以外の街では、孵化した嬉しさに飛びだしてしまう妙な習性もある。また、サラバンド、アスピア城下町フラガルドなどでも、ペンそっくりのペン種が目撃されている。帝国進軍により荒れ果てたアスピア城下町でメディオン軍のペンコと愛を育み、レモテストでその時の愛の結晶たちと会う。ペンコに子ペンたちを押し付けられた彼は、子育てのためペン幼稚園を開く。

ペンギン？　フレアペンギン　武者ペンギン

# MANUPIL

## マニュピル

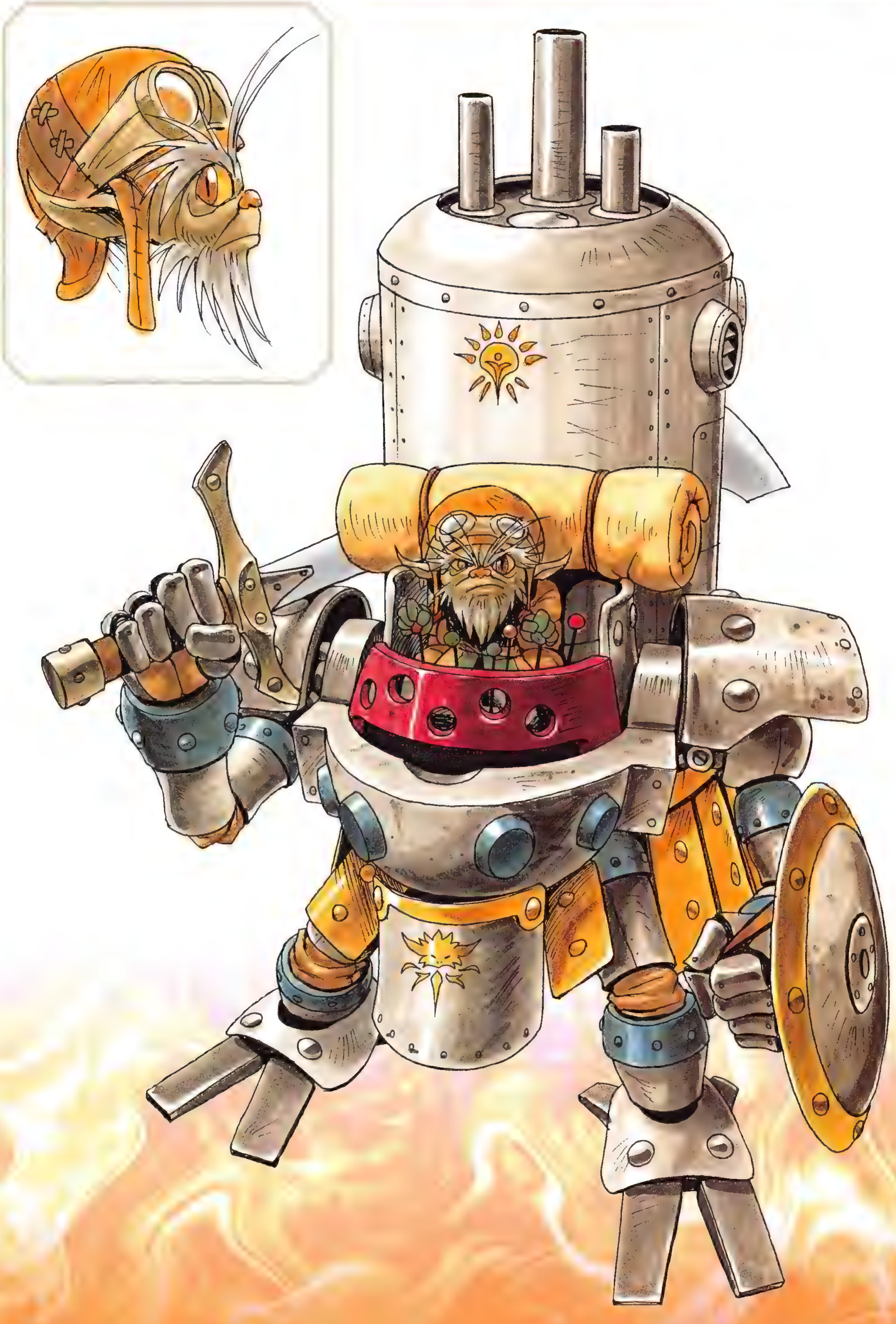
種族：ゴブリン

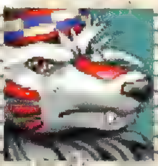
**PROFILE** クアース村にある館の主人に仕えていたゴブリン。彼は機械関係のエキスパートでサラバンド総督グラビーがクアースを治めていた時から、蒸気機関研究の手伝いをさせられていた。クアース村が劣性ヒュードルの手に渡ってからも、そのまま強制的に仕えさせられることになる。主人の目を盗んでは、マヤ村から運び込まれた作業用ロボットの研究しながら、彼は自由になる日を夢見ていた。シンビオス軍が劣性ヒュードルを倒したおかげで自由になれた彼は、助手の合間に作ったパワードスーツに乗り込み、性能を試すためヒュードル館を飛び出す。今でも館には彼が飛び出していった跡が壁に残っているらしい。クアース村を後にしてからは、帝国とバーランドを結ぶ国境の橋まで一気に走り抜け、バーランド北部に張られたバガボンドのキャンプで再びシンビオスと会う。その後は、いったんバーランド南部に向かってからアスピニア入りを果たし、シンビオス軍に加わる。

スチームナイト　スチームバロン

スチーム・パンクなメカを操るゴブリン族のジイさん。
自分では「サー・○○」と名乗っているが、
誰から「サー」の称号を授かったかは定かでない。
性格は気高く、ガンコ。
ドン・キホーテの様なジジィである。

身長 1m以下。





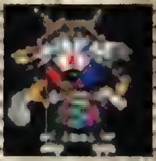
# FRANC

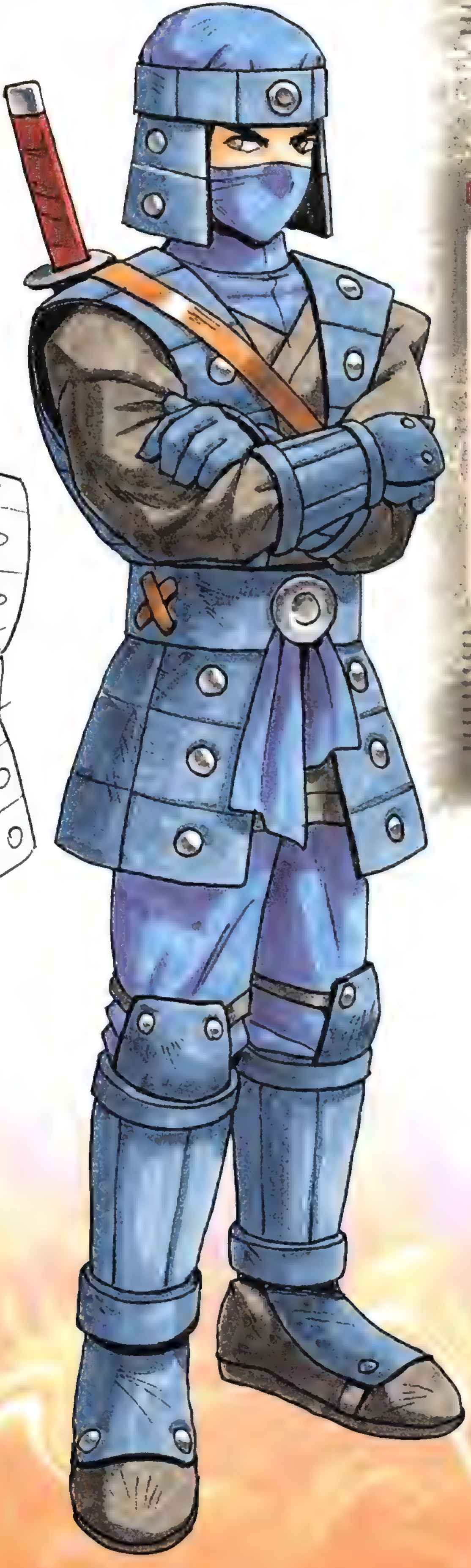
フランク

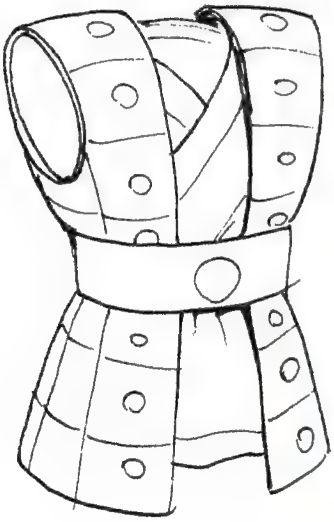
種族：獣人

**PROFILE** 異種族を差別する習慣が根強く残る帝国領の地を、子供の頃に飛び出し各地を放浪し続けている、孤高の犬系ウルフリング。アスピニア共和国内を旅している時に、フラガルドの街でシンビオスに出会う。ブルザム司祭フィアールとモンスターを引き連れた仮面邪教僧の一団に襲われ、人々が避難した後の人気のないそんな街の中で、一人井戸の前にたたづんでいるのが、野生的で力強く誇りと恐れを知らない野獣戦士の彼である。自分が認めた相手にしか助力しない頑固な面があり、シンビオスが声をかけると「私を仲間にしたいのならば……今すぐ力ずくで仲間にしてみよ！」と問答をもちかける。それにこたえて本陣へ押し運ぶと、強引さが気に入ったと軍に加わる。幼い時からの放浪の旅が彼の勘の鋭さを磨いたのか、殺気や邪気が感じやすいようで、幾度となく仲間に助言を与えてくれる。また、辺境の村には彼の身を案じる恋人がいるらしい。

ウルフバロン


ベルセルク





# HAGANE

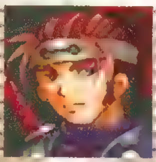
ハガネ

種族：人間

**PROFILE** モモチ一族の抜け忍。オブサーブの遺跡に隠れていたが、それを見破られたため、身柄の保護を約束させた上でシンビオス軍に助力する。パルメキア大陸では、多くの忍者が東方のファーイーストの出だが、彼は、そこから帝国よりさらに西に移り住んだ忍者の隠れ里出身。一通りの術を会得した彼は、早く里を出て外で派手に活躍したいと願っていた。ところが、忍びを必要とする人々の多くはファーイーストに打診をかけるため、離れ里には彼の望む仕官の口は来なかったのだ。抜け忍となった理由を、彼は語ろうとしない。仲間たちの間では、里近くで修行中、負の気に狂ったモンスターの一群に襲われ、それをかわす内に日がたって、気づいたら抜け忍扱いされていた、とする説が今のところ有力である。目立ちたがり屋で少々虚勢を張ることもあるが、基本的に人のいい忍者。忍びが珍しがられる「共和国」の軍に入ったおかげで、念願叶って目立てることを喜んでいる。

忍者

マスター忍者



# MURASAME

ムラサメ

種族：人間

**PROFILE** ベネトレイム直属の隠密。ヒュードルやブルザムについての情報を収集する他、帝国でレジスタンス活動を行うスカラー、北方の地で光の遠征軍を待つオネアネラらと、ベネトレイムとの間の連絡役も務めている。遠くは、遥か北方のレモテストよりさらに北にあるグリーフ村にまで潜入し、バサンダとフラッターの関係など多くの情報を得たが、そこでブルザム司祭に発見され、負の術によって、正体や目的を白状させられてしまう。そのことでブルザム教の侵攻を早めてしまったことを、腹を切って詫びるべきだと思い詰めるほど悔いていたが、ブルザムが巨大兵器を使用することを知り、生き恥をさらしても伝えねばならない、と共和国に戻る。万里の長城で駆けつけてから後、たびたびシンビオス軍の窮地を救う。イガ流の忍者で先祖はファーイースト出身だが、彼自身は、親の代からベネトレイムの家に仕えていた。真面目で腕が立ち、パルシス達からの信頼も厚い。

忍者

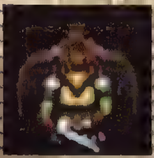
マスター忍者

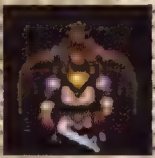
# FINDENG

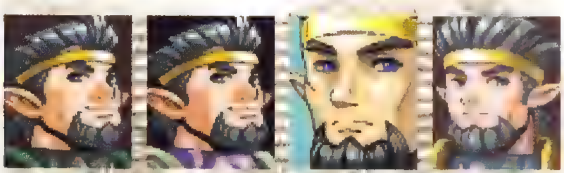
## フィンデング

種族：鳥人

**PROFILE** 共和国マロリー領領地守備軍に所属する、飛行部隊隊長の鳥人剣士。寡黙だが忠義に厚い副官ウィルマーと同じく、マロリー領主トラスティンの腹心の部下。彼は、共和国のためならどんな犠牲も払おうとする、トラスティンの考えに忠実に従ってしまうため、ウィルマー軍の兵士によりマロリー城内の牢屋へ監禁される。その後、牢屋からの監禁がとかれてから、トラスティンの命でシンビオス軍との連絡係などを行った。帝国に占領された首都アスピニアを取り戻すために、パルシスから提案されるダム占拠の特別任務では、シンビオス軍第２部隊隊長を務めている。また、後に銘々される「アスピニア城壁前決戦」でも、第２部隊のメンバーを率いてメディオン軍と剣を交える。マロリー城下町では妻と幼い息子それに娘が、彼の身を案じながら帰りを待っている。戦いぶりなどからは想像できないが、家族思いのいいお父さんのようだ。


バードラー


ウイングロード

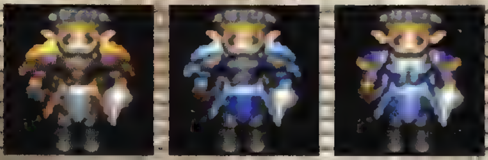


# CAMPBELL

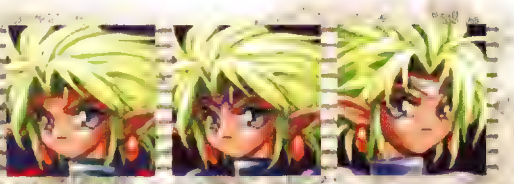
## キャンベル

種族：ケンタウロス

**PROFILE** 帝国随一の騎士。今の彼があるのは父のおかげと言える。父は、下級貴族だったが清廉潔白な人物で、民に慕われていた。だが同時に貴族からは蔑まれ、肩身の狭かった息子は父を非難してしまう。なぜ民に優しくするのか、なぜ狡猾にできないのかと。「いつかお前にもわかる」答えた父は、それからすぐに戦死。父も謝罪する機会も永遠に失い、深く傷ついて彼は変わった。父を信じ、父を馬鹿にした者を見返す為、死にもの狂いで文武に励んだ。やがて抜きんでた才を見せ始めた彼は、青年兵士養成学校の式典で皇帝の目に止まり、第３王子の教育係兼側近となる。そして似た境遇の王子の最良の理解者となり、兄弟以上に深い信頼を築いたのだ。性格は豪胆にして繊細。目付け役の目を盗んで下町に王子を連れ出すなど、自由闊達な人物である。唯一の欠点は豪胆さに比例する食欲だが、それも魅力の１つだ。３年前、視察に赴いた辺境でダンタレスと繰り広げた死闘は有名。



騎士　　パラティン　　ホーリィナイト



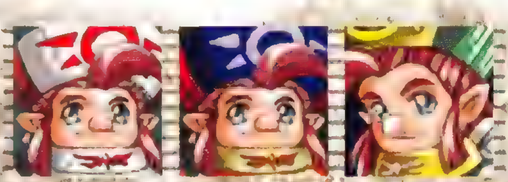
# SYNTESIS

シンテシス

種族：エルフ

**PROFILE** 帝国第３正規軍、直属混成師団所属の魔法使い。デストニア港町のハーレムに生まれ育ったエルフの少女で、当時から男勝りのガキ大将だった。彼女の転機は、子分のウリュドを連れて下町を歩いていた時に起こる。治安の悪いハーレムで、荒くれ者に絡まれて起こした喧嘩騒ぎ。２人が囲まれた所に来合わせたのが、ちょうど下町に遊びに来ていたメディオンだった。まだ幼かったが、当時すでに優れた剣士の片鱗を見せていた王子は、荒くれ者たちを追い払い、２人を助けてくれたのだ。それ以来彼女は、騒ぎの苦手な王子の迷惑も顧みず、彼が下町を訪れるたびに王子の仲間として後をついて回った。やがて王子が宮殿に連れていかれてしまうと、メディオンを守る気持ちは誰にも負けない、と自負する彼女は、王子を守るべく帝国軍に入隊した。いつも明るく前向きで、頭の回転も速い。はっきり物を言いすぎるのが玉にキズだが、本当はセンチな部分もある可愛い少女だ。

魔術師　ウィザード　ハイウィザード

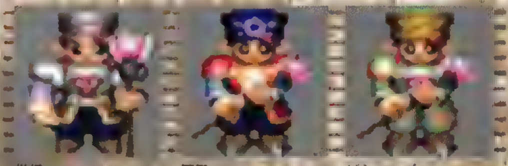


# URYUDO

ウリュド

種族：ホビット

**PROFILE** 帝国軍第３正規軍直属混成師団の一員で、回復を請け負うホビット族の僧侶。良識家で気のいい彼は、同じハーレム生まれのシンテシスの幼友達（というか子分）である。彼は、同じ境遇で育ったにも関わらず、竹を割ったような性格のシンテシスとは正反対。どこかとぼけた性格で、周囲で見ている者たちからは２人はいいコンビだと言われている。口ではとやかく言うものの、実際は、ウリュドが心からこの行動的な幼なじみを信頼しているということも、そう見られる理由の１つだろう。のんびりしていてそうは見えないが、意外に観察力は鋭い。帝国軍へは、シンテシスがメディオン王子を守るべく入隊したとき「幼友達の暴走を押さえられるのは自分だけだ」と考えて、ついていくことに決めたというが……。これまでのところ、ウリュドがどれだけ頑張ろうとも、鉄砲弾のような強気のシンテシスの行動を止められたことは一度もない、というのが大方の見解である。



僧侶　司祭　ビショップ

# WALTZ

ウォルツ

種族：ケンタウロス

## PROFILE

帝国第２正規軍の国境守備兵団ガーゼル軍に所属していた弓兵。彼女一人しか子宝に恵まれなかった父により、代々続く下級騎士の家柄を守るべく男子として育てられる。そのため、彼女自身も男として扱ってもらうことを強く望んでいる。和平会議が決裂したことで、バルサモの街に駐屯していたが、バルサモ東平原で共和国エキュアル軍と戦闘になる。この戦いが初陣だった彼女は、共和国兵士を討ち取ることに気を取られて、知らないうちにバットから毒をうけた。激しい戦闘の後、体力の消耗が激しく熱もあることに気がついて、傷を負った仲間と共にバルサモの帝国本陣に残される。やはり傷を負って残されたロックにより介抱されるが、病の原因がわからないことが災いして、症状が悪化していく。その時、ベネトレイム代表国王の行方を追って、バルサモに訪れたメディオン王子から毒の治療をうけ、恩義を感じた彼女はメディオン軍に加わる。

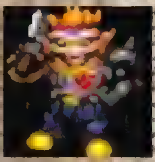
# ROCK

ロック

種族：獣人

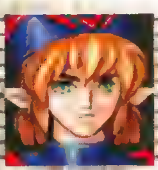
**PROFILE** 帝国第２正規軍の国境守備兵団ガーゼル軍に所属していた猿人戦士。ウォルツたち仲間とバルサモの街に駐屯している時、和平会議が決裂したことによって、バルサモ東平原で共和国エキュアル軍と戦う。その戦いの中で、彼も傷を負ってしまい、バルサモの帝国本陣に残される。元来備わっていた体力のおかげか、幸い彼の傷は早めに完治する。しかし彼は、傷つき倒れていく仲間が見捨てられずに、進軍した軍の後を追わないでバルサモに残り、仲間たちの看病を行う。彼の介抱の甲斐なく、命を落としていく仲間たちもいる中、症状が悪化する一方のウォルツの介抱を続ける彼の前に、メディオン王子が訪れる。王子から毒消し治療をうけ、元気になった彼女の姿を見ることができ、安心した彼も、ウォルツに続いてメディオン軍に加わる。戦闘後に、酒場で陽気に景気づけを行なうのが彼は大好きで、その時は必ず、チャームポイントのつぶらな瞳自慢がされるらしい。

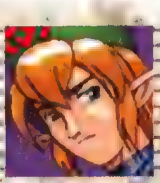
戦士



ウォリアー

バロン





# BERNARD

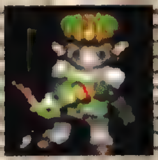
バーナード

種族：エルフ

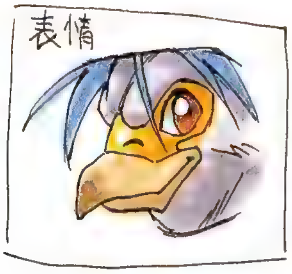
**PROFILE** 帝国第３正規軍機動艦隊青竜海兵隊に所属する、思い込んだら一直線の裏表のない弓兵。——和平会議決裂のため、メディオン王子の第３正規軍はガーゼル将軍の手に委ねられ、共和国軍討伐に向かうことになる。彼は、ガーゼル軍と行動を共にすることも嫌だったが、レリアンス将軍から受けていた特命のこともあり、軍から逃げ出す。姿を隠すために立ち寄った宿屋で、偽者のベネトレイム（ブルザム司祭フィアール）がブルザム僧と共に皇帝を誘拐し部屋に入る所へ居合わせたため、彼は捕まり宿屋の隠し部屋に押し込められる。その後、隠し部屋を見つけたシンビオスにより助けられるが、ついカッとなって捨て台詞を吐き逃げてしまう。後で誘拐犯のはずである共和国軍に助けられたことを疑問に思い、不審な行動をとるブルザム教を調べる。シラフ親分とブルザム教の関係に目を付けた彼は、ダスティ村でメディオン王子と再会し軍に加わる。

アーチャー

スナイパー



ボウマスター

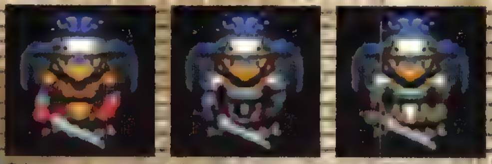


# ZERO

ゼロ

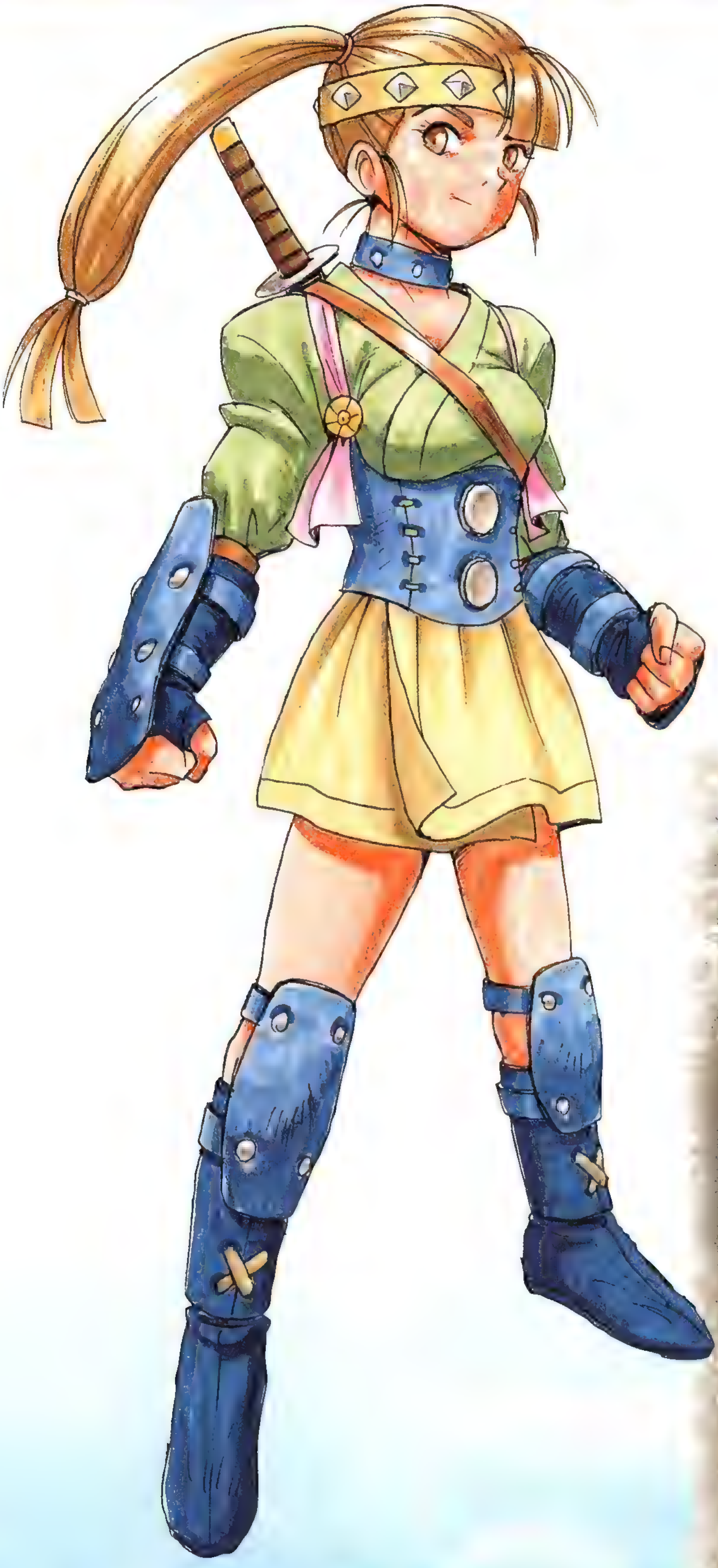
種族：鳥人

**PROFILE** 姉エルダーと共に、共和国フラガルド領守備隊の飛行部隊に所属しているが、まだまだ経験も浅く好奇心旺盛な少年鳥人剣士。鳥人族に限らず翼のある種族は、先乗り、見回り、伝令などの役割をこなしているが、それらの情報収集任務のみではなく、戦闘に参加する実戦部隊の役割も果たす。和平会議中は、フラガルド領主コムラードの警護のためにアミティの里に残っていたが、会議決裂の報告が入り、ベネトレイム代表国王を救助すべく姉と共に旅立つ。シンビオスたちと合流した後、盗賊団に切り離された列車乗客の救助に向かうが、盗賊団に苦戦。そこへ、シラフ親分が倒されたと知らせが入り、乗客を無事助けることができる。この後ベネトレイムの助言に従い、非常事態に備えての連絡係兼戦力となるべくシンビオスの命で、単身帝国王子メディオンの元へ旅立つ。彼は、シンビオス・メディオンの２軍間を往き来し、幾度も仲間の危機を救う。



鳥人　バードラー　ウインクロード

(正面素顔)
ヘルメットを外すことはないでしょう。
あくまで設定としての絵です。



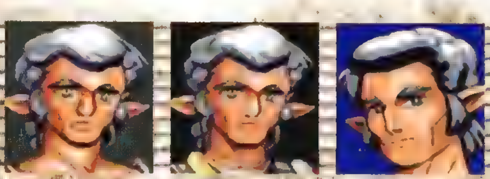
# HAZUKI

はづき

種族：人間

**PROFILE** ファーイースト村から来た、コウガ流のくの一。抜け忍ヤシャを倒す使命を帯びた父とともにこの地を訪れるが、途中で盗賊が鉄道の鉄橋を壊している現場を目撃、それを止めようとして戦いになる。争ううち、傷ついた父は大河に落下。父を追って河に飛び込んだはづきは、大河が流れ込む洞窟でメディオン軍に救助されるが、深手を負った父は、彼女をメディオン軍に託し「娘が強敵ヤシャと一人で戦わぬよう見ていて欲しい」と頼むと、帰らぬ人となった。修行中のため、一人前の忍びが持つ冷酷さや非情さは身につけておらず、内向的な部分も覗かせる。異国の暮らしに戸惑い畳と素朴な生活を懐かしむ、まだまだ未熟な少女忍者である。……とは言え、父の遺言にも関わらず「ヤシャを自らの手で倒したい」と願う彼女の戦闘力は、他の忍者たちにもおさおさひけをとらない。自らの手でヤシャを倒すという悲願こそ叶わないものの、メディオン軍の重要な戦力として活躍する。

くノ一　マスターくノ一　マスター忍者



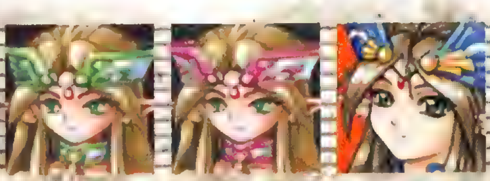
# DAVIDI

ダビデ

種族：森エルフ

**PROFILE** バーランド中央部を覆う豊かな樹海の中、ひっそりたたずむスタンプ村のリーダー。村運営のリーダーシップを取る森エルフで、村に住んでいる「森種族」の命でもある樹海の木々を守るため、広い樹海をくまなく監視する。良質な木材が取れるスタンプ樹海が人々の手で荒らされずにすんでいるのも、優秀なレンジャーである彼の努力によるところが大きい。また、森エルフ皆がそうであるように、彼も敬虔なエルベセム信者。伝説のジュメシンを探す旅に出ていたグラシアと会い、「ベセムの杖」の死守を誓うダビデだが、神子の行方を追っていた邪教軍に狙われ、最愛の恋人ヘドバをさらわれてしまう。その時、ブルザム教徒との戦いに助力を申し出てくれたメディオンに恩義を感じ、仲間になる。義理堅く、いついかなる時も自分を鍛えることを忘れない頼もしい戦士。アスピア城壁前の攻防では、メディオン軍の第2軍を率いて出陣し、魔物化したグラビーらと対決した。

レンジャー　コマンドー　ストライカー



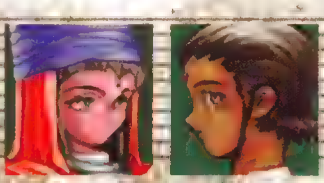
# HEDOVA

ヘドバ

種族：森エルフ

**PROFILE** スタンプ村に住む森エルフの美女。森エルフ一の歌姫で、いつもは村の奥に立つ大木の梢に座り、美しい歌声を木々の間に響かせている。彼女の恋人は村のリーダーで、村一番のレンジャーでもあるダビデ。彼とは相思相愛の仲であり、ヘドバの特等席がある村奥の大木で、ともに暮らしている。だが、そのために彼女は、ダビデを邪魔物とする邪教軍にさらわれてしまう。神子グラシアの行先を自白させられ、ブルザムに協力しないダビデへの見せしめとして暗示をかけられて、彼のいるメディオン軍を攻撃してしまうヘドバ。しかし、術者が倒されて正気に戻ったあとは、「彼の戦いは私の戦い」と告げ、恋人とともに戦う道を選んだ。一流の精霊使いであり、草や木、精霊などの「気」を感じることができる。自然の中に暮らし、花を愛する彼女には、サラバンドのような人工都市は少しも美しく感じられないが、森エルフが滅多にしない船での旅は、楽しいと思っている。

精霊使い　召喚士　ソーサラー

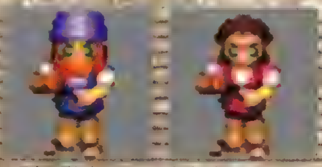


# HERA

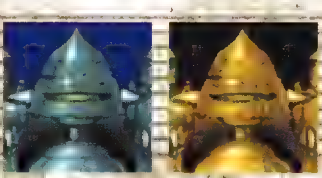
ヘラ

種族：人間

**PROFILE** エルベセム村の人々に慕われている尼僧。公にはされていない密教的な活動を行う修行尼であり、過酷な修行に耐えて強靭な体と精神を手に入れている。世界を救うと言われる伝説の存在「ジュメシン」を探しに行った神子の帰りを待っていたが、邪教の大軍に襲われ、ちょうど神殿に奉仕に来ていたエルベセムの村人ともども捕えられてしまう。聖地に残っていた他の修行僧はすべて戦死。このままではいずれにしろ殺されることがわかっていた彼女は、村人を連れて神殿から脱出を図った。だが、神子グラシアが捕えられたことを聞いて思わず姿を現してしまい、逃亡がばれてしまう。旧知のダビデがいたこともあって、邪教と戦い村人を救おうとするメディオン軍を信頼、戦列に加わった。同じ密教僧で、修行僧一の素質を持つと言われるカーンと親しい。神子グラシアを崇拝しており、帝国首都にもついて行こうとしたが、神子にメディオン軍を守るよう命ぜられて後に残る。



マスターモンク　セイント

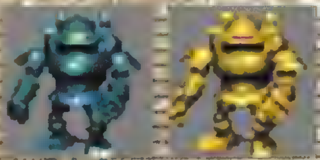


# ROBBIE

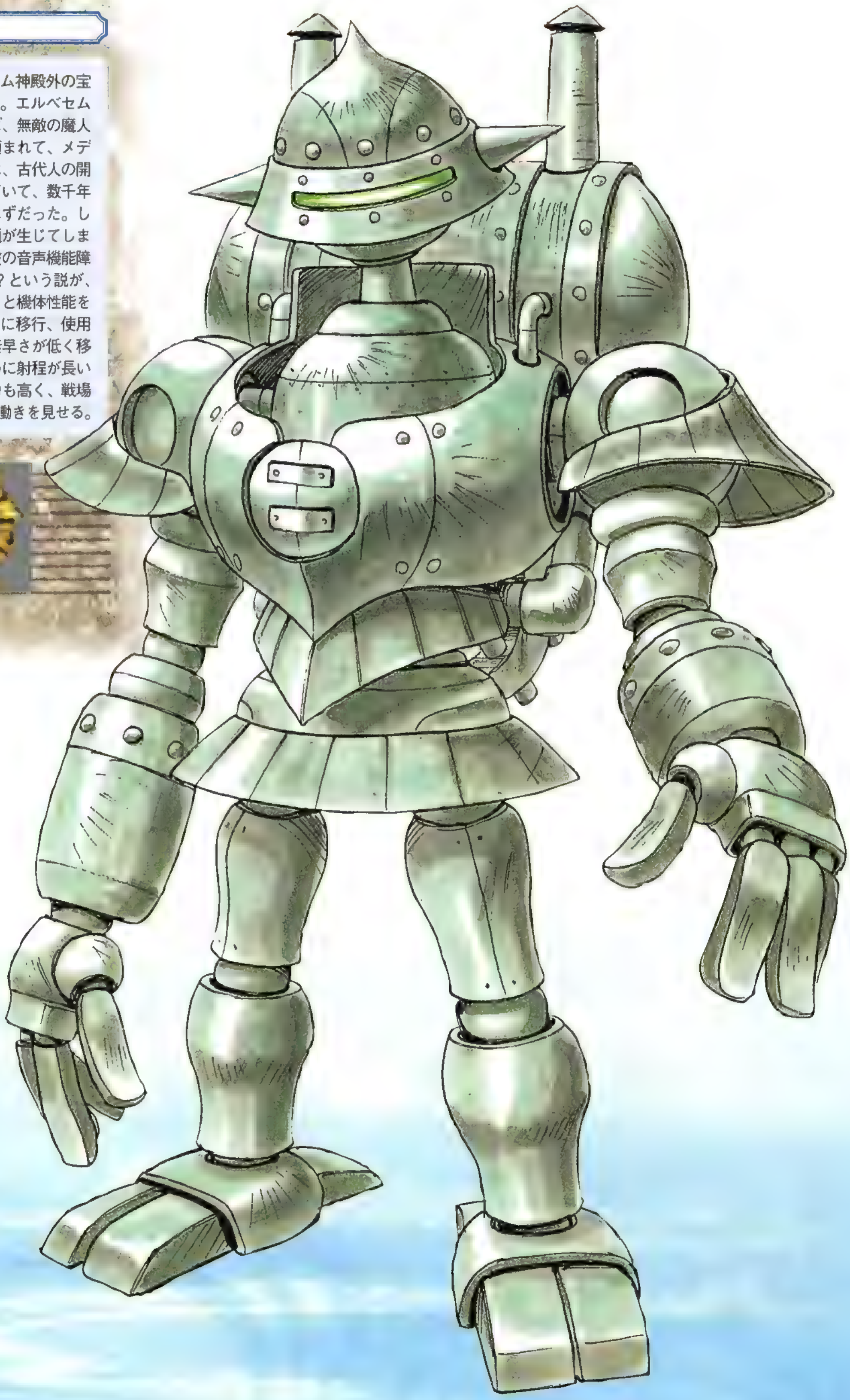
ロビィ

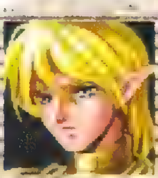
種族：ロボット

**PROFILE** 千年もの間、エルベセム神殿外の宝物庫に眠っていた守り神。エルベセムでは、ロビィズアイという宝石をはめ込めば、無敵の魔人ロビィが甦ると伝えられている。村長から頼まれて、メディオン軍が彼を長い眠りから起こす。彼には、古代人の開発したスーパー推訳プログラムが搭載されていて、数千年後の人々ともコミニュケーションがとれるはずだった。しかし、永い眠りの間にこのプログラムに問題が生じてしまったようで、音声機能に障害が出ている。彼の音声機能障害の原因は、ネズミにかじられたからでは？という説が、現在一番有力である。また彼は、戦闘になると機体性能を100%発揮すべく、本来のネイティブモードに移行、使用言語も古代語となる。そして、重いためか素早さが低く移動に時間がかかるが、それをカバーするために射程が長い武器を装備できる。硬い装甲のため守備能力も高く、戦場では確かに「魔人」と呼ばれるにふさわしい働きを見せる。



機械兵　機神





# ARTHUR

アーサー

種族：ケンタウロス

**PROFILE** 海上都市サラバンドの酒場の屋上で洗濯をしている、ガーディアナ出身の放浪の騎士。昔は、すこしは名の売れた騎士だったらしく、サラバンド総督府からスカウトが来るほどの腕の持ち主。和平会議が行なわれている時に話を聞くと、人殺しの稼業に飽き飽きしたので戦場に戻る気はなく、シーツの洗濯をする下働きとしての今の生活が気に入っていると話している。だが、和平会議決裂後のシンビオスやメディオンの活躍を耳にすると、彼の騎士道精神に再び火が灯り、戦場に彼を駆り立てはじめる。現役復帰をするため、ヤリの訓練をはじめていた彼は、再び海上都市サラバンドを訪れたメディオン王子の軍に加わる。また、彼は騎士なのになぜか、魔法も修得することができる。魔法の威力はそれほど強くはないが、貴重な存在であることは間違いない。そんな彼が旅をはじめた元々の原因は、聖杯を探すことだとレモテストで話している。

パラディン

マジックナイト

# GAROSH

ガロッシュ

種族：人間

**PROFILE** 兄とともに新天地を求めて故郷のアイロ村をはなれ、サラバンド防衛庁守備隊に入隊した弓兵士。守備隊に入ってからは故郷の生活の貧しさから解放され、守備隊兵舎の管理人夫婦の娘と恋仲になる。また、故郷を離れる時実家から連れてきたハトたちも、非番の日に食事もせず朝から鳩の世話をしたためか、元気に増えて育っていた。共に故郷を離れた兄も、守備隊（守備隊は警備の仕事も行なうので、警備隊とも呼ばれる。）の隊長に就任、幸福な生活を送っていた。しかし、そんな彼も、和平会議の決裂により暗闇に巻き込まれる。サラバンド桟橋の戦いで自分は何とかシンビオス軍に助け出されるが、最愛の兄を殺害された。その後、シンビオスに救われた命を平和の戦いに生かそうと、メディオン軍に加わる。事前に兄弟で「お互い正々堂々、迷いを残さず戦おう」と決めてあるものの、最愛の弟ジェイドの軍と戦い、つらい苦しみのなか弟を倒すことにもなった。

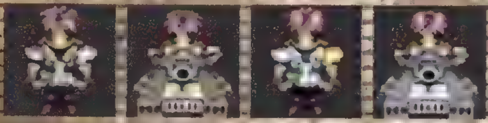
スナイパー　ボウマスター

# JADE

## ジェイド

種族：人間

**PROFILE**　和平会議時、惨殺されたサラバンド守備隊隊長と守備兵ガロッシュの末の弟で、共和国ヘッドランド領領地守備軍小隊長。故郷アイロ村には両親と妻、幼い娘がいる。貧しくとも仲の良い家庭に育ち、一旗あげようとサラバンドに行った兄たちとも鳩で連絡を取りあっていた。その鳩の手紙で悲報を知った彼は仇討ちを決意。当時サラバンド兵を襲った犯人は共和国軍だとされていたため、母国を仇と信じ、帝国軍であるメディオン軍に入隊する。そのせいで親交のあった上官とも戦うことになるが、後に真の仇を知った彼は、カタパルトを駆り、光の軍勢の１人として活躍した。愛機を本陣内で整備するため、出入口が始終損傷。軍師がその修理に追われている。――しかし、世界が救われても家族皆で笑いあうことは二度とない。もしガロッシュが生きていても長兄は決して助からないし、今度はジェイドが共和国軍として、帝国軍に入った次兄と戦わねばならないのだから……。



メタルガンナー　メタルバスター

# PENKO

ペンコ

種族：ペン種

**PROFILE** ペン種のメス。シンビオス軍のペンとは多少違い、タマゴとくちばしの色がピンクで、上級職もサンバペンギンと舞妓ペンギン。だが、後にペンとの間に8匹の子どもが生まれたところを見ると、非常に近い種類なのだろう。出会いの予兆はラインサイド村。村の少女に止められたにも関わらず、壷に隠されていたエサをやってしまったせいで、人懐こい鶏の一羽が本陣に居ついてしまう。その後、共和国のアイロ村で、村人の飼っているブタが掘り出した巨大なタマゴを持ち帰ったメディオンが、試しに鶏に抱かせてみたのが運のツキ。生まれた途端、頼みもしないのに仲間に入ってしまった。しかもメディオンには、鳴き声にしか聞こえないはずの彼女の言葉が何となく分かってしまうのだ……。自分は誰より美しい、と信じている高飛車な女のコ（？）。態度は偉そうだが子育てはしない。それでも、旦那のペンに預けた子どものことを心配する、母親らしい部分も持っている。

ペンギン？　サンバペンキン　舞妓ペンギン

# PAPESH

## パペッツ

種族：人間

**PROFILE** アスピア北東部の深い森の中に占い師が住む小さな村があり、そこで動物やモンスターを友に育った少年。彼は仕留めたモンスターを意のままに動かす不思議な能力を持つ。占い師のババ様により、世界を救う伝説のジュメシンが次のように占われる。「それは誠実で慈愛にあふれているが、ことを交える時魂は激しさに焼かれ虎の獰猛さを解放するであろう。」この者シンビオスという。「それは冷静で明敏な頭脳を信条とし、感情に揺るがぬ強固な意志力のもと風のごとく戦場を駆ける竜となろう。」この者メディオンという。「それは孤高にして強靭な精神を持ち、冷徹の内なる哀しみ解き放たれし時正しく鋭い牙をむく狼となろう。」この者ジュリアンという。くしくもこの占いは、マヤ村長老イシャハカットが示すものと同じであった。彼は、自分がメディオンを守り共に戦う運命にあると聞かされ、水晶の中に映し出された王子の姿を頼りに旅立ち、軍に加わる。

魔物使い

魔物マスター

# GRACIA

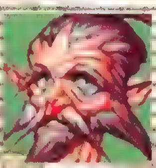
グラシア

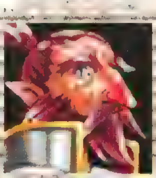
種族：イノベータ

**PROFILE** 正の超人類イノベータの末裔で、エルベセム教の最高権威者。教会組織の指導と同時に「負の古代文明」復活阻止という裏の役目も担い、幼い頃から過酷な修練を課されてきた。負の超人類が最も恐れる武器「ベセムの杖」の結界を解き、その圧倒的な正の力を制御できる唯一の存在である。だが、神子として超越者に見られがちの彼が、まだ12歳の幼い孤児であることに気づく者は少ない。父の晩年に生まれ母も不治の病で倒れたため、親の温もりをほとんど知らない彼は、時々両親を思っては海を眺めて過ごすという。伝説の存在「ジュメシン」を探す途中でブルザム教にさらわれるが、メディオン軍に救われた。その後、負の浮遊兵器に襲われた帝国首都を救うべく旅立った彼は、北への遠征で仲間とともに試練をくぐり抜け真の超人類となるも、最終決戦でブルザムと相打ちになり、体内のスピリットを失ってしまう。ともに旅するジュリアンをとても頼りにしていた。

神子

光の神子





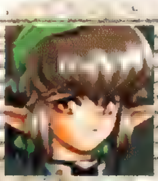
# DONHART
ドンホート

種族：ケンタウロス

**PROFILE** 帝国からの独立戦争では、「紅い鬼神」として敵兵に恐れられた義勇の騎士。独立戦争後は共和国バーランド領領地守備軍補佐の地位に就いていた。しかし、民衆と公平に分けるべきの食糧を、軍部にほとんど分配してしまうティラニィのやり方に疑問を感じ、共和の理念にそっていないと反論。怒りをかって、牢に投獄されてしまう。その後、バーランドで食糧をめぐる内乱が多発、そこを「聖地エルベセム守護」を理由に進軍した帝国に占領される。レリアンス軍の兵士が、ティラニィを領主の館に追いつめるが、ティラニィは隠し通路を使い共和国へ脱出した。この脱出が成功したのは、自分を牢に入れたティラニィを見捨てることができなかったドンホートが、隠し通路の扉を閉ざす役をかってでたからだ。その後、平等の国を作るための夢が破れたと感じ戦う気力を失っていた彼だったが、グラシアたちと出会い自分の力を生かす場所がまだあると感じ、共に旅立つ。

ハラディン

ホーリィナイト

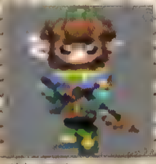


# KATE
ケイト

種族：エルフ

**PROFILE** デストニア中西部の良家に生まれる。都会に憧れ、親戚筋のコネクションを利用して帝国第１正規軍に入隊した彼女は、帝都がブルザム教に襲われた時、軍師ブレスビィに付いて救援を求めに旅立った。だが、連れ帰った救援軍とともに城を守った彼女たち、そして指揮官ジュリアンへの帝国側の態度は冷たかった。恩より身分を重んじる帝国に怒った彼女は、ジュリアン軍に正式加入。田舎で育った世間知らずのお嬢様だが、旅の間に厳しい現実の世界を知ることになる。愛し誇りに思っていた祖国の、差別社会としての実態。厳しい行軍。そしておとなしく優等生的な性格だった少女は、同行したブリジットの影響か元からの素質なのか、自分の意志を表に出すはっきりした性格に変わっていく。ジュリアンに好意を抱き、同じく彼に好意を寄せるジェーンにやきもちを焼いていた。残念ながらその恋は実らなかったが、最終決戦の後、また新たな恋を見つけたようである。

スナイパー

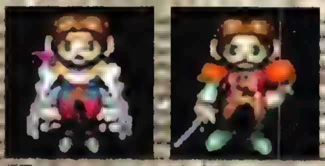


ボウマスター

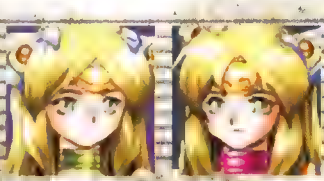
# EQUAL
## エキュアル

種族：人間

**PROFILE** 英雄と呼ばれ、帝国にも名の轟く共和国首都守備軍将軍。平等の理念を尊ぶ彼は、何度もバーランドを訪れては支配的なティラニィの統治に批判的な態度を取ってきた。だが、理想を追求するあまり共和国の現状に失望。新たな国を作るため、帝国将軍ガーゼルと手を組んで共和国代表国王の暗殺を企てた。しかし結局は彼を利用しただけだったガーゼルの手で滝壷に落とされ、死にかけたところをと言う魔人ガルムに救われる。その後、失意の中で聖地の危機を知ったエキュアルは、帝国将軍レリアンスの元を訪れ、聖地を救うべくシーゲイト号に同船。エルベセムの神子が、国を越えた巨大な負の力との戦いに旅立つと知ったとき、共和国でも帝国でもない何かに自分を捧げようと考えていた彼も、同行を申し出たのだった。挫折を経験したため重味のある彼の言葉は、エキュアルを実際より老成した感じに見せている。信義を重んじる寡黙な人物で、母国でも民に好かれていた。



将軍　ジェネラル



# ISABELLA

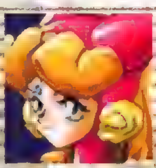
イザベラ

種族：人間

**PROFILE** デストニア皇帝第３夫人の娘で、常は非情な皇帝が、目の中に入れても痛くないほど可愛がっていた愛娘。元は敬虔な修道女だった実母が亡くなると、第２夫人メリンダが本当の母のように彼女を育てた。そのためイザベラは彼女を大変信頼し、「メリンダおば様」と呼んで慕っている。それでも時折、亡き実母を偲んで下町の教会を訪れていた彼女は、帝都がブルザム教に襲われた日も教会におり、城内で戦乱に巻き込まれたメリンダを心配していた。そこへ、帝都を守るべくジュリアン軍がやってきたため、王女付きの魔法使いブリジットを派遣。周囲の反対を押しきって自分も参戦する。実母の素質を継いで回復能力に長ける彼女は、その力を用いて戦ううち、敵に臆さぬ強さを持つようになっていく。異母兄メディオンを深く信じ、頼りに思うが、冷酷な父と不和になった兄を心配もしている。実母とメリンダの性格を合わせ受け継いだ、健気で優しい王女である。

プリンセス

光の王女

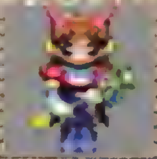


# BRIGIT

ブリジット

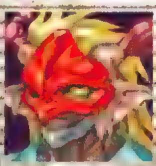
種族：エルフ

**PROFILE** 幼少時代からイザベラ王女に付き従っている女魔法使い。イザベラから「彼女が守っている限り、私のことは心配いりません」とまで言われるほどの絶大な信頼を寄せられていることを自慢にしている彼女は、王女に対する失礼な行為や無礼な態度には過敏に反応を示す。それだけ、ブリジットにとって王女は絶対の存在なのだ。魔法に人一倍自信を持っており、思ったことをそのまま口にする勝ち気なお転婆娘。常に王女を守ろうとする視点から物事を見るため、口調は辛辣になりがちだが、魔法発動の際に発する言葉から解るように根は明るく陽気な少女である。尖った耳は見えないが、種族はエルフ。ブルザム教に襲われた帝都にいるメリンダを救うため、王女の命令でジュリアン軍に加入した。もしジュリアンたちが彼女の加入を拒んでいたら「腕づくでも」仲間に入ったというだけあって、彼女の魔法は多彩かつ強力。やがてジュリアン軍の大きな戦力になっていく。



ウィザード

ハイウィザード



# CYCLOPS

ケクロプス

種族：竜人（マンドラゴン）

**PROFILE** ドラゴンと人間、両方の血を引く青年。今は滅多に見られない種族で、「大いなる聖戦に挑む時、失われた力が甦る」と代々伝えられてきた竜人（マンドラゴン）の末裔である。その証しに彼はドラゴンと会話でき、戦いにおいても、彼がとどめを刺した竜族を特殊能力で味方にすることができる。帝国権力に対抗するレジスタンスの一員だったが、ジュリアンたちと会い、彼の内なる声、眠れるドラゴンの血が「共に行け」と告げたため、惜しまれながらも活動を辞して、ジュリアン軍に入った。竜人の爪という武器を手に入れて後は、戦闘時に竜の力を解放できるようにもなる。勇敢な戦士だが、普段は落ち着いた穏やかな性格で、レジスタンス時代も穏健派だった。とはいえ、長命な竜人族としてはまだ青年期。帝国王女イザベラに対して、敬愛の気持ちとともに仄かな想いをも抱く彼は、彼女のこととなるとついムキになる面も持っている。帝国南部出身のため寒さに弱い。

マントラゴン

ドラゴンマスター

# ROLLIE
ローリィ

種族：ユニコーン

**PROFILE** いずこからともなく現れ、ジュリアン軍を助けてくれる少女ジェーンの友だち。デストニア城前での戦いでブルザム司祭ゴリアテが瀕死になった時、ジュリアンがジェーンの願いを聞きいれ、命までは奪わずに見逃してくれたことへの感謝の気持ちとして、彼女から託される。他の者にはただの鳴き声としか聞こえないローリィの声だが、ジェーンとジュリアンだけにはローリィの思い、ローリィの心の言葉が感じられる。それまではジェーンにしか通じなかっただけに、ジュリアンに心の言葉が通じた時、ローリィはひどく驚いた。なお、ジュリアンに伝わる心の言葉は男性的だが、彼女は女性。光の遠征が始まり、祝福によって新たな力を得たローリィが戦いの中で変身する美しい女神の姿を見れば、それを疑う者はいないだろう。北の大地で育ったため、雪中行軍時の注意などを良く知っている。ジェーンを主であるかのように慕い、その気を感じることができるユニコーン。

ユニコーン

幻獣王

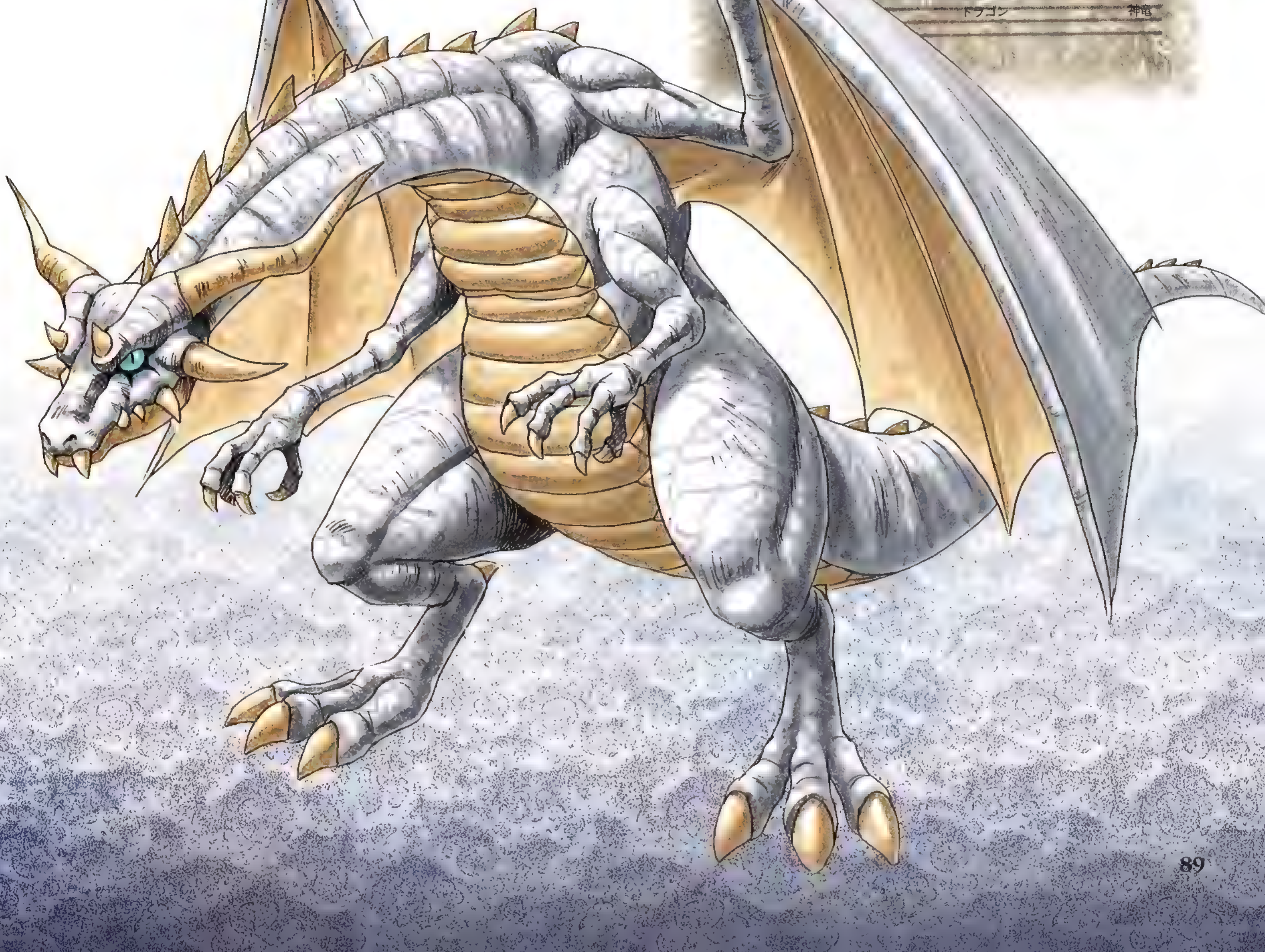
# THOUSAND
サウザン

種族：ドラゴン

**PROFILE** 絶滅寸前の危機に瀕していると言われるホワイトドラゴン、ドラゴンの墓場に暮らしフットヒル村で神竜と崇められている。ブルザム教に操られ、ドラゴンの墓場を抜けようとするジュリアンたちに襲いかかるが、竜人ケクロプスに説得されて、自分を操ったブルザム教を倒すためにジュリアン軍に加わる。彼の旅立ちは、神竜を祭って今日まで平和に暮らしてきたフットヒル村にも異変を起こした。村にある神竜のレリーフが突然輝き始め、レリーフのある神竜の洞窟へ集まった村人は、長老からこの異変は村の伝説にあるドラゴンの旅立ちを現わすのだと聞かされ、彼が使命（光の遠征）を終えて戻るのを待ち望むことになる。ホワイトドラゴンは、国の守り神で、「ひとつのホワイトドラゴンの命つきる時、新たなるホワイトドラゴンが誕生する」と言い伝えられている。そんな神竜とされる彼も、魔物であるため、北の大地へは今回の旅で初めて訪れた。

ドラゴン

神竜



# LEON
レオン

種族：獣人

**PROFILE** デストニアを救ったジュリアン軍に感動して追ってくる、デストニア港町のハーレム生まれでライオンの血を引く獣人の傭兵戦士。彼は、貧しい戦力でありながら、強大な敵ワルキューレを伴うゴリアテ司祭に立ち向うジュリアン軍を見て、彼らの力と正義感に感銘を受ける。そして、今まで悪行もやってきた自分と比べて、ジュリアンたちのような生き様も良いなと思い、仲間に加わるため後を追った。しかし、帝国国境の関所バリエレ要塞を、ニセの出国許可証を使って越えようとしたのがばれて、国境を守る帝国兵に追われる。そこへジュリアン軍が居合わせ、彼を仲間に加える。その後、子供の時から帝国を出たことがなかった彼は、帝国国内の民衆が重税による飢えと貧困に耐えていることを知っているため、国境を少し越えただけで人々が生き生き暮らす自由に驚いたり、マヤの文明を恐ろしがったりしながら、世界を救うため仲間たちと戦い抜く。

ライオン戦士

ライオンキング

# HONESTY

## オネスティ

種族：ペガサス

**PROFILE** 帝国第３正規軍青竜海兵隊で、将軍レリアンスを艦長と仰ぐ旗艦シーゲイト号に所属。戦艦に先行して目的地を調査する先乗り調査員を務めるが、無論、有事には貴重な攻撃要員となる。帝国一共和国の２国間戦争時、共和国への侵攻を望まないメディオン軍を無理矢理共和国首都へ進軍させようとした皇帝が、メディオン最愛の母メリンダを人質に使おうと考え、その旨をしたためた親書を帝都に送った。この時、親書を運ぶ役目をおおせつかったオネスティだったが、手紙の内容に不安を覚えてレリアンスに相談、将軍が中味をすりかえた偽の手紙を帝都に届けたのだった。その後は、メリンダ夫人を共和国に届けることとなり、ジュリアン軍に加入。飛行可能なペガサスナイトとして活躍する。現実的な女性で、非現実的な出来事に対してはパニックを起こすことも。聡明で忠誠心が高く、レリアンスからの信任も厚い彼女は、同将軍の息子オブリゲイトの恋人でもある。

ペガサスナイト

ペガサスロード

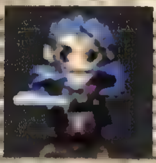
# PROFOUND

プロフォンド

**種族：人間**

**PROFILE** 共和国首都守備軍将軍。新世代の将軍である彼は、歴戦の将軍に比べると目立たない存在だが、逃げも戦いのうちと考える柔軟な頭の持ち主で臨機応変な戦闘ができるため、コムラードやベネトレイムから高く評価されている。ただ、有能な副官にして最愛の恋人ステラに関しては柔軟性も失われる。敵国軍であるメディオン軍との戦いでもし彼女が死んでいたら、彼の怒りは理性を越えていたろう。しかしステラは殺されず、彼らの逃亡をも見逃してくれた王子に恩を感じた将軍は、後で相対したジュリアン軍が、王子の母を連れていると知って躊躇する。結果、自軍に同行した邪教僧によってステラが人質にされ戦いを強要されるが、2人ともジュリアン軍によって救われた。戦闘後、感謝の気持ちから軍への加入を表明した彼は、初めてステラのお腹に自分の子がいることを知り、喜びの声を上げる。遠征の時も置いてきた恋人と子のことを考えてしまう、愛に生きる将軍。

将軍



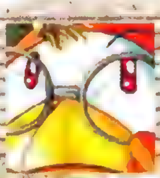
ジェネラル

# HAROLD

## ハラルド

種族：人間

**PROFILE** 共和国ベアソイル領領主兼副代表ブライバブルの１子。突っ張っているように見えるが、実際は曲がったことが大嫌い。真っ正直かつ正義感に溢れた青年で、民衆にも好かれている。共和国を愛し家族を大切にする父を尊敬していたが、サラバンドで和平会議が開かれる前夜、不審な仮面僧の訪問を受けてから父の様子が急変。弱音を吐くことをよしとしないハラルドも、町の子どもにそうと見抜かれるほど悩んだ。共和国を裏切って帝国に国を売り渡そうとする父を恥知らずだと思い、世間に顔向けできないと感じた彼は、父に意見をしたため母とともに酒蔵に押し込められるが、ジュリアン軍に救出され、魔物クダンが父に取って代わっていたことを知ってからは、ブルザムを討ち、父の仇を取ろうと決心した。共和国の平和のため働きたいと願い、父からカタパルトの手ほどきを受けていたが、以前は父母の反対にあって軍に入れなかった。一流の腕を持つブラスガンナー。



# PENDOLF

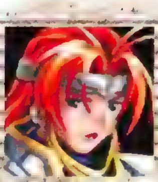
## ペンドルフ

種族：ペン種

**PROFILE** 世界が危機に陥ったとき現れると言われている、幻の珍獣ペン種の１人で、高度な知性を有する突然変異体（自称）。アスピア城下町でペンとペンコの交尾を覗いていたところ、ジュリアンに声をかけられる。本人曰く、世界の危機を救うため、北への遠征に赴くジュリアン軍に加わろうとしてやって来た、ということなのだが……。同種族のペンやペンコと異なり人語を話すことが可能で、高度な魔法も操ることができる。今回の戦いに参加した光の戦士たちの中に召喚魔法を操る者は多々いるが、――果たして役にたつかどうかはおいておいて――ペンとペンコが自力で召喚できるのは、彼１匹だけである。本人が言う通り確かに知識は豊富で、話している内容も決して間違いではないのだが、どうもイチイチうんちくをたれる傾向にあるようだ。身にまとっている殻の色と模様のせいで、同じくジュリアン軍に入ったタルクの相棒、オーガにメロンと間違われて食べられそうになった。

学者ペンギン

ペンギン博士



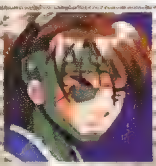
# SPIRITED
## スピリテッド

種族：人間

**PROFILE** 元々は、帝国マジェスティ王子率いる第１正規軍白鳳兵団将軍の地位についていた女将軍。女性でありながら帝国軍の将軍まで上り詰めた戦闘能力と軍の統率力は、驚嘆に値するといって良い。また、帝国軍の無骨な甲冑デザインを嫌う彼女の軍は、白や赤などの色を使用した鮮やかな俗に、スピリテッド軍色と呼ばれる兵装に身を包んで、女性将軍の統率する軍隊らしい華やかな雰囲気を持っていた。しかし、ブルザム司祭バサンダに操られて、守護像の破壊など数々の事件を引き起こしてしまう。その上、操られている間に、恋人だった同じ帝国軍のフランツ将軍がシンビオス軍と戦っている中を進軍して彼の軍列を乱し、死に追いやってしまう。後に「アスピア城地下遺跡戦」と呼ばれる戦いで、シンビオス軍により正気に戻された彼女は、世界の秩序変革を企て、自分を操ったブルザムたちを倒すため、ジュリアン軍へ参戦する。

将軍

ジェネラル



# JUBEI

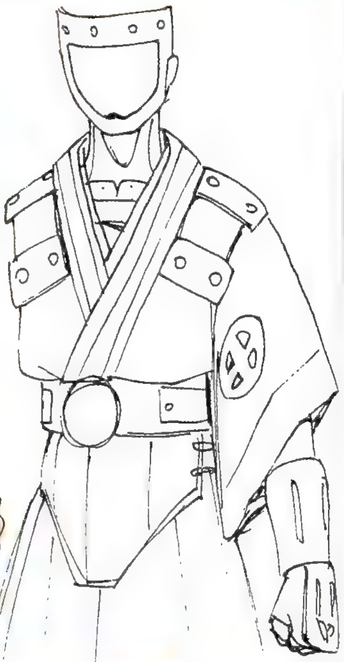
## ジュウベエ

種族：人間

**PROFILE** 東方の島国出身のサムライ。キング以下6人のレインブラッドによって祖国を潰され、仕えていた主君まで殺された彼は、ある意味レインブラッドの恐ろしさを最もよく知る人物。仇を討つためにずっと彼らの後を尾け、北の大地まで追いかけて来たが、結局彼らは一人で倒すには手強すぎると判断して、ジュリアン軍に加わる。柳生シンカゲ流の使い手で、家族はシンカゲ流開祖である祖父のセキシュウサイ、弟ムネノリ、尾張柳生でおじのヒョウゴなど。常々剣の腕を磨きたいと願っており、この世界を救う戦いが終わったあかつきには、名剣士たるシンビオスたちとも手合わせしたいと考えている。幼い頃に柳生の里で過酷な修行に耐えてきた彼は大体において辛抱強いが、さすがに雪中の強行軍では多少弱気になった。古代文明の進んだ技術力に驚かされ、マヤ村で浮遊する家々を見た時は、巨大な竹トンボに家々が襲われているのだと勘違いする、慌て者の一面も覗かせる。

侍

大将



# PURIMLA

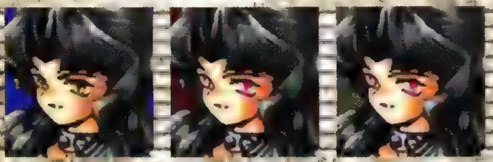
プリムラ

種族：フェアリー

**PROFILE** パルメキア大陸北方の北の大地にある、マヤ村長老イシャハカットの片腕として付き添う好奇心旺盛な妖精。１０年前に、パルメキア大陸中央部の南西辺境地域にあるエンリッチ王国で起きた、劣性ヒュードルたちによる千年王国復興の野望を阻止するため、傭兵アーサーたちと共に戦って敵の野望を打ち砕く。そのためジュリアンの幼い頃を知る彼女は、ヒュードルのガルムにお父さんを倒された彼が、たくましく成長した姿を見て、母性本能を働かせているようである。そんな彼女も、イシャハカットの元で修行した力と北の大地の地理に明るいことをかわれ、イシャハカットの命で光の遠征軍の力となるため仲間に加わる。それから実は、プリムラがフラッと出かけていて留守だったため、イシャハカットは彼女の代わりに、妖精アクーユに世界を救う鍵となる３人を探してくるよう仕事を頼んでいる。また、プリムラとアクーユは大の仲良しでもある。

フェアリー

光の妖精



# MARKY

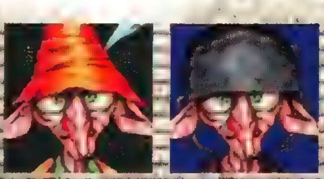
マーキイ

種族：魔女

## PROFILE

かわいい男の子には目がなくて、アプローチも積極的なお色気たっぷりのボウレット山の魔女。そのあっけらかんとした性格は、魔女とはいえ誰にでも好かれそうだが、彼女はブルザムを怒らせるほどの実力の持ち主でもある。昔からボウレット山に住んでいたために、魔女が住む山として有名になったが、彼女がブルザムに逆らって怒らせてからは、呪いのために雪女として人を凍らせ、生き血をすすらないと生き延びられない身体になる。そのため、呪いをかけたブルザムに激しい恨みを抱いている。そんなボウレット山小屋へ、吹雪のためジュリアン軍が訪れた。彼女は、グラシアが自分の呪いを解いてくれる相手だとは知らずに、戦いを仕掛けるが、ジュリアンたちは戦闘を止め、彼女がブルザムを恨む理由を聞き出し彼女の呪いを解く。呪いが解かれた彼女は、ブルザムに一矢を報いるために光の遠征軍に加わる。

魔女　ウィッチ



# TURK

## タルク

種族：レプラカーン

**PROFILE**　仲の良いオーガとコンビで、食べ物を求めて旅をしているレプラカーン。彼らは、２人で１人と言うほど仲が良く、寝るときも食べるときも一緒。２人の最大の楽しみは当然食べることである。２人はドルマント村にたどり着くがオーガが町で行方不明になり、背が低くて視野が狭いタルクは、なかなかオーガを見つけられず困りはてている。そこへジュリアンが話し掛けてきたため、助かったとばかりにオーガと自分の大好きな「おいしい肉」をジュリアンに買ってもらい、その香りにオーガが反応するのを頼りに彼を探し始める。やっと、あやしい井戸に落ちていたオーガを見つけ２人は再会。その後、ジュリアンに恩返し＋メシを食わせてもらおうと、仲間に加わる。ちなみに、この二人は北の生まれで暑さは苦手らしい。また、タルクもプリムラと同じく１０年前に傭兵アーサーたちと共に戦い、幼い頃のジュリアンも知っているはずなのだが……忘れているようだ。

オーガライダー

マッドライダー

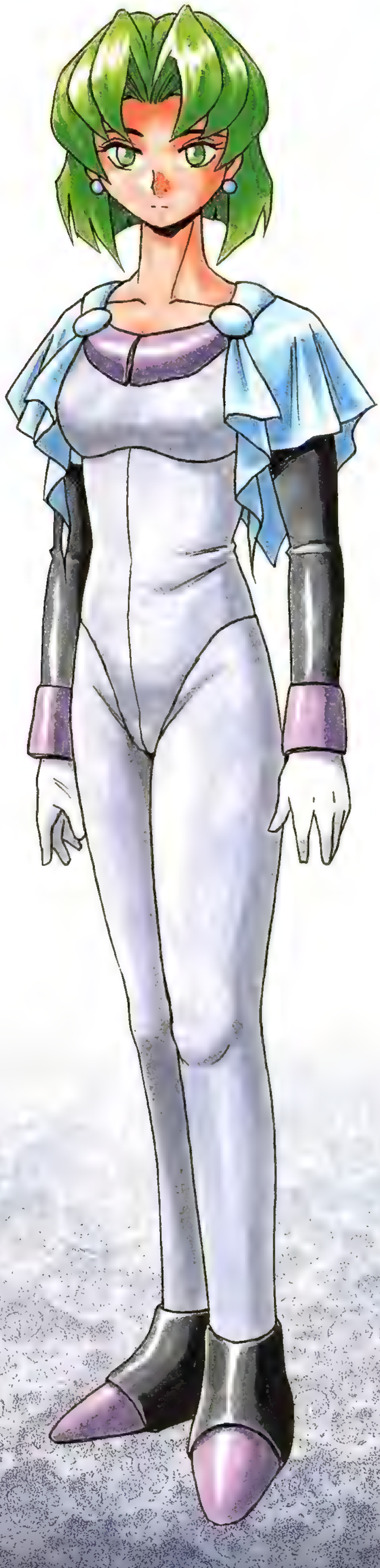
# UNOMA
ウノマ

種族：人間

**PROFILE** 本名は「ウノマ・フォン・シュタインベック３世萬吉（まんきち）」。東洋の拳法寺「老門寺」の老師にして、アイリンの師匠。歳のわりに食い気と色気は人一倍ある、脂ぎった大食漢。拳法寺は現在跡継ぎに任せてあるため雑務が減ったのか、ムチムチプリンで健康的な娘っこの弟子を選んで、じっくりと拳法指導を行っていた。ちまたで有名である、老門派究極奥義「汎通完全透視光（パンツまるみえこうせん）」をあみだしたのは、なにをかくそうこのウノマ老師である。世間では拳法寺を逃げ出した弟子のアイリンを探しているということになっているが、拳法寺内で問題を起こしたので、ほとぼりを冷ますために旅をしている、といったところが結構図星では？とも噂されている。ストリッヂの酒場で行なわれた「ラーメンの大食い競争」の話は有名で、制限時間２０分の内１０分で麺を平らげた彼の記録を破る者はいまだに現れていないようである。

老師

ご隠居



# JANE
## ジェーン

**種族：イノベータとヒュードルの混血**

**PROFILE** イノベータとヒュードル両方の血を受け継ぎ、強大な力を身に秘める少女。永世海上都市サラバンドの総督グラビーを父に持つ。北の大地から逃げ、グラビーと恋に落ちて彼女を生んだ母は、ブルザムたちによりグリーフ地方に連れ戻され、悲しみのうちに病でこの世を去る。ジェーンは母の兄であるクアース村の劣性ヒュードルにより、レモテストに連れて行かれる。数年後、ブルザム司祭ゴリアテに帝都デストニアが襲われた時、古代兵器「ワルキューレ」を侵攻に使うブルザム教のやり方に彼女は耐えられず、帝都を救うために訪れたジュリアン軍を手引きする。それから何度も、ジュリアン軍に助言など手助けを行なううちに、しだいにジュリアンへ恋心を抱いていった。光の遠征軍がブルザムを倒した後は、ジュリアンと共に彼女の母が過ごしたグリーフ地方に旅立つ。また彼女は、ブルザム教徒ではないが、ブルザム司祭デスヘレンを本当の姉のように慕ってもいた。

ダブルジーン

## PARSIS

パルシス

種族：人間

**PROFILE** 元はアスピニア共和国内閣執政官の地位についていたが、一年程前に職を辞してオブサーブの塔の遺跡研究と発掘を行なっている学者。ここでの研究のため彼は、移民と共に塔の下に村をつくり王立考古学研究院分室を設置する。彼はベネトレイムにより見出され、ブルザムの絶望の千年王国復興の企てや、共和国を守るため密かに進めなくてはならない活動をベネトレイムの代わりに勤めている。また、オブサーブの塔中腹の洞窟から行ける塔遺跡の奥での遺跡発掘中、偶然金鉱を発見。ここの金は、共和国の隠し財産として国の運営に利用される。彼らが金鉱のことをひた隠しにしているのは、国民が金のために勤労意欲をなくして、国家が衰退することを恐れたからである。その後彼は、コムラードの遺言により訪れたシンビオス軍を導くために軍師となり、共に旅に出る。なお余談だが、塔の上で遠方を見ることができるパルシスたちは知っているが、世界が丸いことを一般民衆で理解できる者は少ない。

## BENETRAM

ベネトレイム

種族：人間

元は帝国の将軍であったが、帝国の権力集中支配制度に対して疑問を感じ、また、圧政に苦しむ帝国民の現状に耐えかねて、考えを同じくする帝国の将軍らと共和国建国のための独立戦争を起こす。２０年前にコムラードたちと共に共和国を建国。帝国将軍時代も、国民を遇するその態度によって信頼と人望は高かったが、共和の理想を貫くために努力する現在の彼の機知や手腕の評価は、さらに高く人望も厚い。コムラードとは帝国時代からの良き僚友であり、現在も共和国をより良い国にするために互いに協力を惜しまぬ仲であった。帝国のバーランド占領後、サラバンドで開かれた和平会議でドミネート皇帝誘拐の首謀者にされ、彼はシンビオス軍と共に首都アスピアに向け脱出する。その間は、シンビオス軍の軍師として活躍。帝国の侵略を退けた後は、世界の秩序変革を企てるブルザムを倒すため「先導者の血族」として、彼は神子グラシアと共に戦う光の遠征軍をブルザムの封印されし邪神宮まで導く。

# GRANTACK

グランタック

種族：ドラゴニュート

**PROFILE** 帝国皇帝の命により、第３王子メディオンの目付け役として配属された老軍師。「高等戦術」を意味する名を持ったこの軍師は、そうは見えないが占星術師でもあり楽士でもある。共和国の志士ドンホートやレジスタンスのスカラーとも旧知の間柄だ。共和国に独立された時の戦争で帝国軍軍師を務めた彼はまた、少数民族のドラゴニュート族で、若かりし日には、一族の持つ優れた能力を活かし戦場で大暴れした……とも言うのだが、今は軍師であることを理由に決して前線に出たがらないため、周囲はその話をあまり真剣にとっていない。王子が下町へこっそり遊びに行っていたことを知らなかったり壊れた本陣の修復を１人でしていたりと、少々お人好しで間の抜けた部分も見せるが、必要とあらば皇帝にも意見をつける。メディオンを大切に思うのはもちろん、シンテシスも孫のように感じている彼は、彼女があまりにお転婆なため、嫁のもらい手がなくなるのではないかと余計な心配もさせられている。

# BRESBI

ブレスビィ

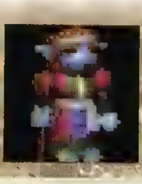
種族：鳥人

**PROFILE** 帝国第１王子マジェスティのために、ドミネート皇帝が適正と選んだ鳥人の軍師。芸術と学術に関心の高い第１王子とは、師弟の如き関係の結びつきで、博学勤勉といわれるフクロウ族の中でも秀才としてほまれ高い人物である。落ち着いて見えるが見かけによらず少々あわて者でもある。彼はマジェスティと共にデストニア城を守っていたが、ブルザム司祭ゴリアテ率いる古代兵器「ワルキューレ」に襲われて、危機を回避する支援を募るために、フラグシップ号に乗って航海に出る。航海中、動力を酷使し過ぎて爆発を始めたエグゼキュータ号の煙を見つけ、シーゲイト号に乗り込んでいた神子グラシアたちに出会う。デストニア救助に名乗りをあげたグラシアたちと共に帝都を救うが、反対に身分の卑しい彼らを帝都に連れてきたことをスティール将軍に弾劾され、城を追い出される。このことで、権威をふりかざす俗世に愛想が尽きた彼は、世界存続の目的を持つジュリアン軍に軍師として加わる。

# COMRARDE

コムラード　種族：人間

**PROFILE**　アスピニア共和国フラガルド領領主で、初代共和国代表国王。帝国では皇族に続く高い家柄の大貴族出身で、帝国軍時代は、智将と呼ばれたベネトレイムを部下に従えていた。帝国将軍だった時から人望が厚く、戦場の知略でも定評の高かった彼は、今でも一部の帝国軍人や民衆に英雄視されている。彼が２０年前に、独立戦争の中心的役割を担ったのには、皇帝ドミネートが敷く圧政と激しい身分差別社会を憂いていたこともあるが、ブルザムの復活が近いことを「先導者の血族」であるベネトレイムより聞き、当時の帝国ではヒュードルに荷担して、世界を破滅に導くと感じたためでもある。独立戦争より２０年間、共和国のために尽力し、忙しい公務の合間にも村人や子どもたちに声をかけてまわるような優しい人柄の彼は、疲労により体調を崩してもいた。光の遠征軍で戦う「戦う者の血族」でもあるため、間者などを送りブルザム教の情報を得ていたがそのことがばれ、司祭フィアールにより殺害される。



# SCHOLAR

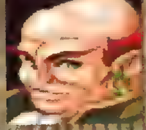
スカラー　種族：猿人

**PROFILE**　帝国の元兵学者で、猿の血を引く獣人。グランタックやブレスビィとは共に学び将来を競い合った仲間であり、３人の中ではスカラーが最も優秀だった。しかし彼は、兵学者として城へ勤めていた時、差別社会に矛盾を抱くようになり、差別社会改革のために兵学を捨てる。高学歴で将来を約束されていたのに帝国での出世街道を突然辞したのである。その後、聖地エルベセムで教育を受け、デストニア港町の教会へ神父として戻り、神父という隠れみののなかでレジスタンスを育て上げる。ベネトレイムとは、彼が帝国にいた頃から面識があり支援を受けていたが、仲間と共に共和国を建国して帝国を彼が離れたため、レジスタンスは地下に隠れて活動を行なわなくてはならなくなる。そんな変わり者であるスカラーの願いは、民衆に自覚と自主性を持ってもらうことであり、そのために、レジスタンス活動により帝国の差別社会を批判、腐敗政治の実体を白日に暴いてみせているのである。

# TYRANNY

ティラニィ　種族：人間

**PROFILE**　共和国バーランド領の領主で、領地守備軍将軍。攻守のバランス感覚が優れ、軍を指揮させたときの指導力は共和国でも屈指と言われる。兵にも信頼されていたが、将軍から領主に転身した彼は、民衆のことよりまず軍備に力を入れていた。そのため飢饉の際も軍を優先させてしまい、領民や難民の怒りをかって、内乱を招くことになったのだ。聖地守護の建前を掲げた帝国軍が進軍してきた時、内乱鎮圧のためバーランドの町を離れていた彼は、報せを聞いて急遽戻るも時すでに遅く、あっさり町を占領されてしまう。しかも彼自身帝国軍に捕まりかけ、ドンホートの犠牲の元、ようよう追跡の手を逃れたのだった。帝国軍に一矢も報いれなかったことを無念に思い、和平会議中も対岸の小船に兵を伏せていた彼だが、共和と平等の理念を守ることに疲れて帝国やブルザム教と手を結んだ末、メディオン軍と戦って戦死する。人には裏切り者と呼ばれるが、彼もまた理想と現実の差に苦しんだ哀れな将軍だった。



# BRIGHVABLE

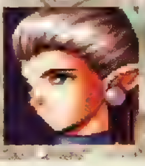
ブライバブル　種族：人間

**PROFILE**　主にアスピニアの外交関係を取り仕切っている共和国の副代表であり、ベアソイル領の領主。２０年前の独立戦争では、カタパルト部隊を率いて戦った歴戦の勇士。妻と息子ハラルドを家族に持つ。独立戦争で激戦が行なわれ、荒れ地になっていたベアソイルを見事に復興。そんな彼は、ベアソイルの人々に尊敬されている。確かに愛国者ではあった彼だが、どんな手を使ってでも、民や国を豊かにするということの方に重きを置く人物でもあった。そのため、彼にはいつも黒い噂が付きまとい、サラバンド総督グラビーと懇意な仲であることも、その疑惑の一端をになっていたのである。ベネトレイムたちも、ブライバブルに任せてある外交や交易に裏があることは気がついているようだが、彼の手腕と愛国心は確かだったので糾弾は避けていた。そんな彼も、和平会議に出席するための遠征前夜、突然訪ねて来た邪教僧に会見した時、ブルザムの負のパワーによって魔物クダンを産み付けられ、命を落とす。

# STELLA

ステラ

種族：人間



**PROFILE** 共和国首都守備軍プロフォンド軍の副官にして将軍の恋人。同軍は、和平会議のさいレイルロードに待機していたが、ガーゼル軍の猛攻の前に後退を余儀なくされ、近くの漁村に逃げ込む。だが、そこで今度はメディオン軍と遭遇。敗北を覚悟したステラは、将軍を逃走用の船に放り込むと、その時すでに身重だったにも関わらず将軍を庇って戦い続けた。もしこの時彼女が倒れていたら、深すぎる哀しみと怒りにかられた将軍は、バーランドに同胞エキュアルがいることも気づかず、全速力で母国へ戻ったことだろう。だがメディオンは彼女を助け、共和国軍を見逃した。2人は恩を返そうとバーランドで王子を探すが見つからず、代わりにエキュアルを見つけて国に戻る。後に、プロフォンドに戦いを強要すべく人質にされたステラは、ジュリアン軍によって解放された後、初めて子がいることを恋人に明かした。そして驚き喜ぶ恋人に、産まれる子のためにも聖なる遠征に加わるよう勧めるのだった。

# VALIENT

バリアント

種族：ケンタウロス

**PROFILE** 共和国で最も荒々しく好戦的で愛国心が強い、バーランド領国境警備軍将軍。自信の戦闘力を頼りにたたき上げで将軍まで登りつめた人物。軍の統率よりも、自ら勝利をつかみ取るタイプの戦闘を好む。それだけに知略を重んじる軍との戦闘には比較的もろく、話し合いよる和平よりは武力でカタをつける方が性にあっていた。また、熱くなりやすい性格も災いして、和平会議が行なわれるサラバンドへ、彼も領主ティラニィと共に訪れることを切望していたが許されず、バルサモで駐留することになる。和平会議が決裂してからは、ベネトレイム代表国王を帝国から脱出させるため、帝国スピリテッド軍と激しい戦闘を繰り返すが敗退。敵地での戦いの中で疲弊、だんだん狂乱し冷静な判断を下せなくなっていく。それを見かねたシバルリィは、将軍を諫めるために軍を離れるが、無駄足に終わる。後に「切り替えポイント南丘陵戦」と呼ばれる戦いでメディオン軍に敗れ、命を戦場に散らす。

# DOMINATE

ドミネート　種族：人間

PROFILE　先代皇帝の第４王子として生まれる。帝国の慣習である長子相続に従えば彼に継承権が回ることはなかったが、不審な事故により兄が次々と死亡。ただ１人残ったドミネートが次代の皇帝となった。若き日の彼の非情にして残忍な性格を知る者にとっては、皇帝は幾つになろうとも恐ろしい存在である。洞察力に優れ、戦闘能力においても並々ならぬ技量を持っていたと言われる彼は、権力によってのみ君臨する支配者とは一線を画している。正妃にマジェスティ、アロガント、10歳ほど離れて第２夫人にメディオン、第３夫人に娘イザベラをもうけるが、跡継ぎを指名しないため、各王子に後ろ盾がつき覇権争いが激化。しかし、野望や策略を知り尽くした皇帝は、全てを知りながらも絶対権力者として、ただ静観してきた。20年前コムラードに取られた領土を取り戻すことを悲願とし、そのためなら実子を犠牲にすることも厭わない。今回は引き下がったが、共和国併合を諦めてはいないようである。

# FIDELITY

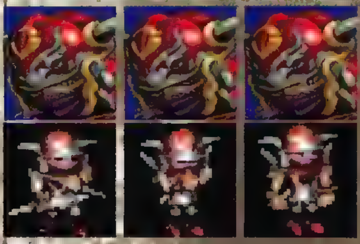
フィデリティ　種族：ケンタウロス

PROFILE　かつて、最も皇帝に信頼される将軍として直属で仕えていた人物。そのドミネート直々の指名により、第２王子アロガントの教育係兼軍師の任務についていた。野心と戦闘力に長けていたアロガントを一番有力な後継者と見ていた皇帝は、有望な息子に帝王学を学ばせるため、腹心の部下を付けておいたのである。しかし、例え役職が変わろうとも、フィデリティの忠誠は常に皇帝ドミネートの元にある。そのため、アロガント王子が皇帝を殺そうとした時、フィデリティは王子に背いてドミネートの側についたのだった。アロガントと別れた後は、第２王子軍の一部をまとめて皇帝近衛軍とし、編成した軍の指揮にあたっていたが、共和国併合に失敗した皇帝に付き添い帝国に戻った。本来は温情厚く面倒見の良い人物だが、彼にとっては皇帝のみが絶対の存在であるため、非情にもなれる。皇帝の命なら女子どもの極刑にも従い、皇帝の望みとあらばそれまで支援していた王子を脅すことも辞さないのだ。

# YASHA

ヤシャ

種族：人間



**PROFILE** 帝国の隠密。３人おり、各々のヤシャが真の主ドミネートの任務を遂行していた。１のヤシャはアスピア城壁での戦いでメディオン軍に敗れ、２のヤシャはクダンと共にジュリアン軍に敗退した。死の間際、皇帝の元に飛んでジュリアン軍のことを伝えたのも２のヤシャ。北の大地でシンビオス軍を操りジュリアン軍と戦わせたのが３のヤシャである。３人は、元は紅夜叉を長兄とするファーイースト村出身のコウガ忍者の兄弟で、抜け忍ローディの追っ手として村を出てきたのだが、相手との圧倒的な力の差の前に完敗する。そのさい表の世界に触れて忍者の空しさを知り、自分たちも抜け忍となることを決心した３人は、村のお屋形を襲って秘伝書を奪い、奥義である三身一体の技を会得すると、ローディの如く強くなるため修行に励んだのだった。忍びの力を持ってすれば国を持つことも叶うと思っていたが、ローディのようにはいかず挫折。刺客から逃れるため帝国に仕えることになる。

# RAIN BLOOD

レインブラッド

種族：魔族

**PROFILE** 皇帝の命令でのみ動く殺戮部隊。謎に包まれた彼らだが、その正体は皇帝の心に魅かれてやってきた魔族である。ヒュードルと違いゴーストが姿形を備えたような存在で、いわば呪われた種族。彼らは、厳密に言えば皇帝の部下ではない。皇帝の近くにいると面白いと思い、皇帝を、言うことを聞く価値のある者だと感じたからこそ側にいるのだ。もし皇帝が死ねば、彼らは元居た場所に帰るか帝国を支配するかしていたろう。共和国に独立されて皇帝が力を欲していた時、ふと気づくと彼らがそこにいた。以後、皇帝の側には不吉な紅い影が立つようになったのである。この最強のチェス軍団は、部隊の頭脳として戦略を受け持つキングを頭に、鍛えられた身体を持つ冷静なクイーン、魔力に長けたビショップ、攻撃に優れたナイト、直情型のルーク、間接攻撃のポーンの６人で構成される。だがそんな彼らも、別行動をとっている最中、ジュリアン軍に各個撃破されて全滅した。

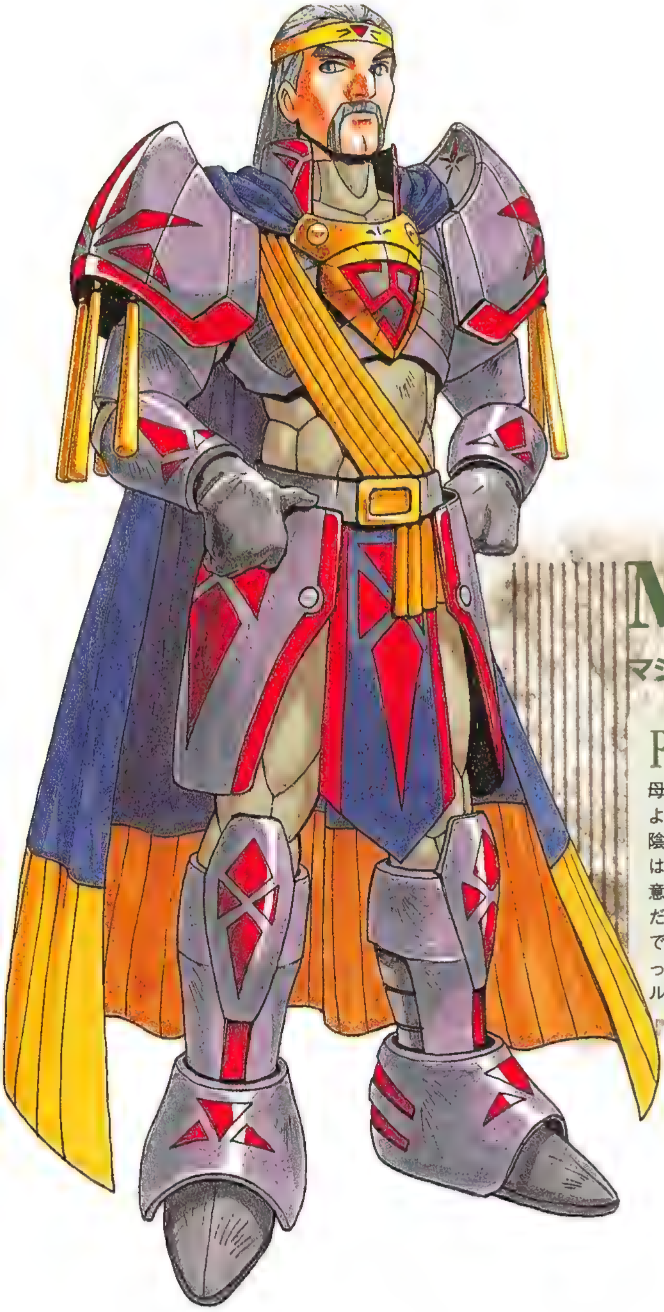
上段左からキング、クイーン、ビショップ、下段左からナイト、ルーク、ポーン。

# ARROGANT

アロガント

種族：人間

**PROFILE** デストニア帝国第２王子にして、帝国第２正規軍総司令官。「尊大」を意味する少々変わったその名は、覇気のない長男を見て、傍若無人でも構わないから周囲を圧倒させるような迫力を身につけさせたい、と願う皇帝によってつけられたものだろう。名の意味する通りの性格に育った彼は、やがて、その性格にも関わらず多くの軍人から圧倒的な支持を得た。それは周囲から次期皇帝として扱われる兄を見、次男であるというだけで常に兄の後ろに回らねばならない自分の立場を嘆いて、兄が嫌がり父が喜ぶこと、つまり戦闘や兵法を進んで学んできた成果だった。だが、次期皇帝は自分だと信じながらも疑いを晴らしきれず、後継者指名がないことに業を煮やした彼は、ついに自ら行動を起こす。こうして彼はブルザム教と組み、皇帝誘拐に始まる一連の事件の幕を上げたのだ。しかし、彼の野望もシンビオス軍の活躍の前に潰え、その死も、悲願達成の好機として冷酷な父に利用されてしまうのだった。



# MAJESTY

マジェスティ

種族：人間

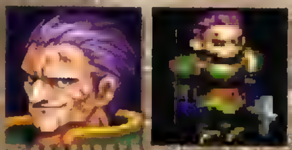
**PROFILE** 帝国第１王子にして第１正規軍総司令官。帝国の慣習通り長子相続が行われるならば、当然皇位継承者となるべき王子で、正妃たる母もそのつもりで育ててきたため、次期皇帝は自分だと信じて疑わない。文人で、戦いよりも文学や芸術を愛する、よく言えば貴族的、悪く言えば覇気に欠けた気弱な王子。陰では「おしとやかな王子」とすら言われていて、その名があらわす「威厳」は彼からは感じられない。何かを決める時に自分の意志をはっきりと持つことができず、周囲の意見に流されがち。重大な責任を負う気概もなくて、父皇帝がその気の弱さを嘆くほどだ。だが、平民を母に持つ異母弟の存在こそ無視するものの、父と異なり、根はそこまで悪い人間ではない。帝都とデストニア城がワルキューレに襲われた時も、危機から救ってくれたジュリアン軍に一度は感謝を示した。もっとも、身分差別の激しいスティール将軍に丸め込まれてすぐに意見を翻し、恩人たちを締め出してしまうのだったが……。

# GARZEL

ガーゼル

種族：人間

**PROFILE** 帝国第２正規軍国境守備兵団将軍。アロガント派の将軍で、帝国首脳の１員として和平会議に参加する。上流貴族の家に生まれて幼い頃から勝者の立場に慣れていた彼は、負けるという経験に乏しかったせいか、常日頃から帝国騎士道について口にする割に「戦いの美学」に無頓着。猛将と称されるだけあって実力は確かだが、勝つために手段を選ばない彼の用兵術には、嫌悪を示す将軍も多い。特権意識が強いため、一般民の血をひく第３王子には、第２王子へのものと異なる態度をとる。命令とは言え、本来第３王子の率いるべき第３正規軍を躊躇せず自軍に組み入れ、実戦経験に乏しい彼らを最前線に出して盾代わりとできたのも、そのためだろう。プロフォンド軍を蹴散らした彼は、ブルザム司祭バサンダと組み、自国将軍スピリテッドを罠にはめる。続けて共和国将軍エキュアルをだまし、代表国王の暗殺をもくろむが失敗。シンビオス軍の前に国境の露と消えた。



# CRUEL

クリュエル

種族：人間

**PROFILE** 帝国第２正規軍人狼兵団将軍で、帝国最新鋭の蒸気式戦艦エグキュータ号艦長。癖のあるアロガント派将軍の間でも筆頭に上げれる急先鋒の人物で、その爬虫類的な視線や常にずるがしこい思考を巡らしている性が災いし、帝国内でも要注意人物としてマークされていた。相手が誰であろうと、どな手段を使おうと、とにかく徹底的に敵を叩きのめさずにはおかない用意周到さを備ており、彼を敵とするものは、それを覚悟して戦わねばならない。彼の率いる人狼兵は機動性に優れた部隊で、一般兵に加え、海戦では特に有利な多くの鳥人兵士を抱えいる。アロガントの配下として、ブルザム教やサラバンド総督グラビーらと連絡を取あっていたが、最後は彼の誇る帝国最強の戦艦上で、メディオン軍と戦い討ち取られしかも、そこで彼に指示を与えていたアロガントは邪教僧の変身した偽者で、クリュル自身だまされていた。結局彼もアロガントの手駒の１つに過ぎなかったのである。

# FRANZ

フランツ

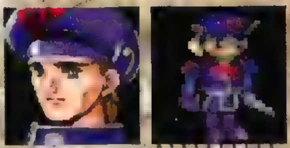
種族：ケンタウロス

PROFILE デストニア帝国マジェスティ王子率いる、第1正規軍重装突撃兵団将軍。地味ながら堅実な用兵を常とする彼は、同じくマジェスティ直属のスピリテッド将軍に告白、婚約にいたる。華やかさでひときわ引き立つ彼女に、同じく好意を持っていた、アロガント王子やクリュエル将軍などに言わせれば「まったく不釣り合いなカップル」。しかし、そんな回りの意見に惑わされず彼女が、地味に見えるフランツ将軍を選んだのは、ぶっきらぼうな中に他の人にはない優しさを感じたからだそうだ。しかし、そんな2人に思わぬ悲劇が訪れる。後に「国境線南西部平原戦」と呼ばれる戦いで、守護像を守るために急ぐシンビオス軍と、完璧な布陣で望んでいたフランツ軍が戦闘をしている最中、突然行方不明になっていたスピリテッド将軍が現れる。彼女はブルザム司祭バサンダにより暗示をかけられ、自軍の進軍を妨げるフランツ軍に攻撃を仕掛けてしまう。そのために彼は無念ながらシンビオス軍に敗れ戦死する。

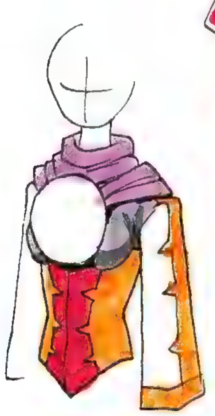
# RELIANCE

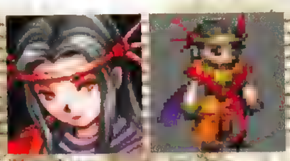
レリアンス

種族：人間



PROFILE 帝国第3正規軍青竜海兵隊将軍でシーゲイト号艦長。下級貴族出身の彼はメディオンの理解者であり、立場の弱い王子の心強い後ろ盾となっている。共和国侵攻には反対だったが「聖地守護のため」と言われバーランド占領部隊を指揮。その後、バーランド総督となった彼の公明正大な統治は、皮肉にも共和国時代より民に喜ばれるものだった。和平会議決裂後はメディオン軍と合流するも、敵のワナにかかり、沈みゆく敵艦に閉じ込められる。幸いゼロの運んできた鍵によって救出されるが、まだ閉じ込められている時、腹心オネスティから、第3王子を窮地に陥れる策謀が記された皇帝の親書を見せられる。この際、若い頃皇帝に心酔し、書体に至るまで全て真似ていた彼が手紙の内容を書き換えたおかげで、共和国首都で起こるはずだった悲劇は防がれることとなったのである。その後、彼は共和国併合に失敗した皇帝と共に帰国。そのまま帝国に残り、光の戦いに赴く王子の新たな出発を見送るのだった。



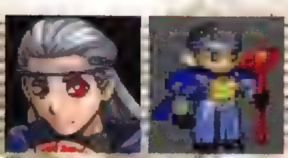


# BASANDA

バサンダ

種族：人間

**PROFILE** ブルザム4司祭中、最も華やかな存在。女性であることと美貌を最大限に活用し、相手を魅了する術を得意とする。帝国将軍スピリテッドのように、魅入られた者は男女の別なく魂を奪われ、彼女の言いなりになってしまうのだ。だが、そんな彼女も熱烈な恋をしたことがある。相手は共和国将軍フラッター。出会いは計画的だったにせよ彼女は本気で夫を愛した。やがて息子ブラーフを産んだ彼女は子を残して夫の元を去ったが、ブルザムの目覚めが近づいたため、成長した息子に今回の計画を打ち明ける。負の杖で巨神戦士を操るなど主に共和国近辺で暗躍していた彼女だが、シンビオス軍に破れ、息子ともども瀕死の傷を受ける。その後ブルザムに新たな負の力を与えられた母子は、邪神宮前で光の遠征軍を迎え撃った。しかし、最後までブルザム司祭として戦った彼女が死の間際に呟いたのは、崇拝する邪神の名ではなく、先に亡くなった夫の名だったという……。



# FEARL

フィアール

種族：人間

**PROFILE** ブルザム4司祭の1人。戦闘能力こそ他の司祭に一歩譲るが、その代わり知謀に長け、得意の変身術と交えて様々な罠を仕掛けてくる。色々な姿に変わることであらゆる場所に侵入できる彼は、皇帝誘拐事件においてもその力を発揮した。総督府の使者をよそおってベネトレイム国王とドミネート皇帝を呼び出した後、ベネトレイムに変身。皇帝をさらう姿をわざと見せて、すべてを共和国の犯行に見せようとした。他にも、囚われのオネスティを演じ、レリアンス将軍を沈む艦に閉じ込めたこともある。だが、彼の変身にも欠点がある。彼がどれだけ姿形を似せようと、国を憂えるベネトレイムや忠誠心厚いオネスティの、目まで似せることはできなかったのである。普段の姿の時、彼の目の周囲に描かれている隈取りは、彼自身の狂気を表しているという。フラガルド領主コムラード、首都警備軍将軍フラッターらを殺害したが、ブルザム神殿で光の軍勢に敗れる。

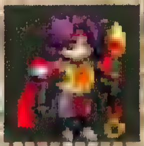
# GORIATE

ゴリアテ　種族：人間

**PROFILE** ブルザム4司祭のひとりで、「風のゴリアテ」とも呼ばれている。大判の扇子で突風を巻き起こすなど、風の力を使った術を得意とする彼は、4司祭の中で一番の肉体派である。他の4司祭共々、聖地エルベセムの神子グラシアの探索と捕獲の任務に就き、伝説の「ジュメシン」を探す途中の神子を発見するが、供の者にさえぎられてとりに逃がしてしまう。結局、神子は同じブルザム4司祭のフィアールが捕獲、エルベセムに連行する。その後は、負の力の杖で古代兵器「ワルキューレ」を操り、帝都デストニアの占拠に向かう。「ワルキューレ」の圧倒的な破壊力の前に、城を守るマジェスティたちは成すすべもなく、ゴリアテに降伏を迫られる。そこへ、軍師ブレスビィの助けに応じたジュリアン軍が到着。彼らに倒され命を奪われる刹那、彼らを手引きしたジェーンにより命を助けられその場を立ち去る。その後、光の遠征軍との激しい戦闘の末、邪神宮でブルザムを守り戦死する。

# DESSHEREN

デスヘレン　種族：人間



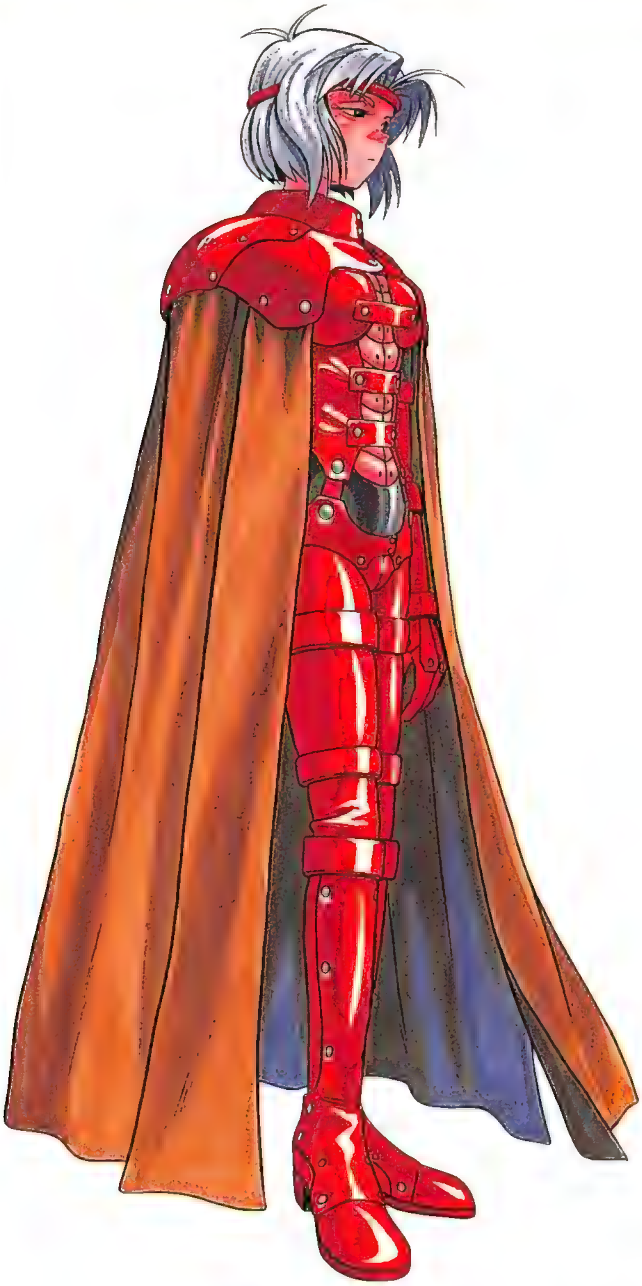
**PROFILE** ブルザム教の指導的立場を司る者の中で、選び抜かれたブルザムのエリートである4司祭のうちのひとり。美しい外見からは想像できないが、4司祭の中で最も好戦的だといわれている。その強大な攻撃力により、戦場では鬼神の如き強さを発揮する。彼女がシンビオス軍に会うのは、4司祭の一人フィアールが帝国ドミネート皇帝を誘拐して、バルサモの宿屋に連れてきている時になる。その後、スタンプ村でメディオン軍にも会うが、ヒュードルのガルムの強大な負の気の前に、立ち去ることを余儀なくされる。それからも、メディオンたちの前には何度か現れることになるが、後に「ストリッヂ地下遺跡戦」と呼ばれる戦いで傷つき、本当の妹のように可愛がっているジェーンにより助けられる。光の遠征軍と繰り広げる邪神宮での戦いでは、ブルザムを守るためだけでなく、ジェーンを救うためにジュリアンを亡きものにしようと戦いを挑む。だが、力およばず、激しい戦の中で命を落とす。

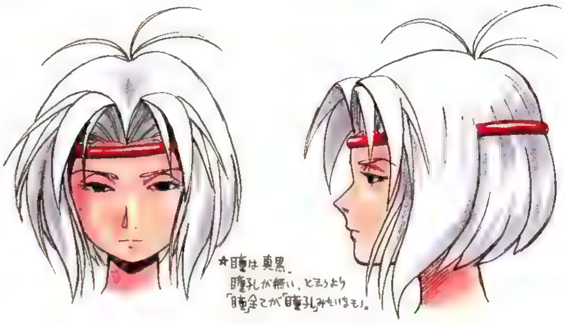
# GALM

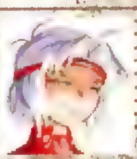
ガルム

種族：ヒュードル

**PROFILE** 伝説の超種族ヒュードルの中でも「最強のヒュードル」といわれる程の力の持ち主。どんな企てにも加わらず、どんな企ての邪魔もしない孤高の道を歩む。パルメキア大陸中央部、南西辺境地域にあるエンリッチ王国の賢者サバトにより、ヒュードルの千年王国復興の伝説とそれにまつわる謎を解くために目覚めさせられる。その後起きた千年王国復興の事件では、賢者サバトに借りを返すため、傭兵アーサーたちを助ける。また同じ頃に、エンリッチの近くに建つ「アボリジンの館」で、ジュリアンの実父の命を奪う。彼はそのために、父の仇としてジュリアンから命を狙われている。ブルザムと最強を争うヒュードルだった彼だが、ブルザムとは違い王国に執着しなかったために、支配するエリアも小さかった。ブルザム教がパルメキア大陸東部で起こした事件では、何度かジュリアンたち光の遠征軍の前に現れ、彼らを救ったり助言を与えるなどの不可解行動を取っている。







# ELIZE

エリーゼ

種族：ヒュードル

**PROFILE** １０年前、パルメキア大陸中央部の南西辺境地域にあるエンリッチ王国で、劣性ヒュードルたちが千年王国を復興させようとしていた。その時、傭兵アーサーたちに倒された劣性ヒュードル魔女リリクスの妹が、エリーゼである。彼女は、ガルムと同じ超人類の真性ヒュードルで、老いることがなく、例え肉体を失っても死ぬこともない。ガルムと同様に彼女も、千年王国などに興味はなかったが、千年王国復興を成し遂げようとした２人の劣性ヒュードル、姉リリクスとパンサーに気まぐれから何度か力を貸す。でも結局は、彼女の協力もむなしく２人は野望を達成することができなかった。そしてエリーゼは、この戦いでも勇者に手を貸したりと、不思議な動きを見せたガルム共々何処かへ消える。今回、パルメキア大陸東部で起った、ブルザムと光の遠征軍との戦いの中に姿を現わすことはないが、やはり何処かで高みの見物はしていたようだ。

# Biographical dictionary

## 人名辞典紹介

introduction

シナリオ２＆３で登場する「人名辞典」は、特定の条件が満たされると、表示される文章も変わる。その出現条件をこのページで紹介した。基本的に、その人物に出会ったり仲間にしたりすると人名辞典に登場する。条件の詳細は下記欄外に表示。また、プレイヤーキャラクターの場合、職業は転職すると変化することを覚えておこう。

## 主人公

### シンビオス

■出身：アスピニア共和国
■所属：シンビオス軍
■職業：剣士→勇者→光の使徒
■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
父はフラガルド領主であり共和国建国に力を尽くしたコムラード。自分自身も共和の理念に強い愛着を抱き帝国のような身分社会を嫌悪しているが、今回の事件を経験して共和の理想を現実のものにする難しさも感じている。

条件2 シナリオ３冒頭から
父はフラガルド領主のコムラードで、共和の理念に強い愛着を抱いていたが、父との別れなどの和平会議決裂後の一連の事件の中で多くの仲間を得ながら自分の道を進む。シンビオス軍のリーダー

### メディオン

■出身：デストニア帝国
■所属：メディオン軍
■職業：剣士→勇者→光の使徒
■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
母は普通民出身のメリンダであるためか、帝国王子でありながら特権意識が薄く貴族社会に批判的ですらある。そのせいか兄王子とは折り合いが悪いが民衆の支持は高く部下からも慕われている。

条件2 シナリオ３冒頭から
母は普通民出身のメリンダであるためか特権意識が薄く、貴族社会に批判的な王子。和平会議決裂後の一連の事件の中で多くの経験と、多くの仲間を得ながら自分の道を進む。メディオン軍のリーダー。

### ジュリアン

■出身：エンリッチ王国
■所属：―　→ジュリアン軍
■職業：剣士→勇者→光の使徒
■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
遠く東のエンリッチ国から流れてきた傭兵。若いながら卓越した剣技を持つ青年剣士。超種族ヒュードルのガルムを父親の仇として追っている。

条件2 シナリオ３冒頭から
ヒュードルのガルムを父親の仇として追い、エンリッチ国から流れてきた傭兵だったが、ヒュードルが支配する古代文明再興を阻止するため働くグラシアに共鳴し共に行動することを決意した青年剣士。

## ア

### アーサー

■出身：ガーディアナ
■所属：―　→メディオン軍
■職業：流浪の騎士／→パラディン→マジックナイト■種族：ケンタウロス

条件1 シナリオ２で仲間にする前、または仲間にしなかった場合
海上都市サラバンドにある酒場、その屋上で洗濯をしている騎士。

条件2 シナリオ２第五章のサラバンドの町で仲間にした
海上都市サラバンドにある酒場、その屋上で洗濯の仕事をしていたが、メディオンやシンビオスの活躍をきき、自分の騎士道精神に再び火が灯り、メディオン軍の仲間に加わる騎士。

### アイリン

■出身：東方の異国■所属：シンビオス軍／×▲―■職業：モンク→マスターモンク→拳王／×▲修行僧■種族：人間

条件1 シナリオ１で仲間にした
東洋の拳法寺で修行をしていたが老師の教えを守らず逃げ出した女モンク。レイルロードの荷置き場で盗賊団に襲われていたところをシンビオス軍に助けられ仲間になる。

条件2 シナリオ１で仲間にし、シナリオ３で第四章アスピア城のメイドの話を聞く
東洋の拳法寺で修行をしていたが、武術の達人ウノマ老師の教えを守らず逃げ出した女モンク。レイルロードの町でおそわれていた所をシンビオス軍に助けられ仲間となった。

条件3 シナリオ１で仲間にしていない
東洋の拳法寺で修行をしていたが、老師の教えを守らず逃げ出した女モンク。やっとたどり着いたレイルロード。その荷置き場で盗賊団におそわれる。

条件4 シナリオ１で仲間にしておらず、４章アスピア城のメイドのメッセージを聞いてから
東洋の拳法寺で修行をしていたが、武術の達人ウノマ老師の教えを守らず逃げ出した女モンク。やっとたどり着いたレイルロードの荷置き場で盗賊団に倒されたのだった。

条件5 シナリオ３から始めた場合で、ウノマに会っていない場合
東洋の拳法寺で修行をしていたが、老師の教えを守らず逃げ出した女モンク。やっとたどり着いたレイルロードの荷置き場で盗賊団に倒されたのだった。

### アグリード

■出身：アスピニア共和国■所属：マロリー領■職業：領主の息子■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
マロリー領主トラスティンの息子。シンビオスの甥でもある。共和国の内乱軍の手により誘拐され、帝国アロガント軍に引き渡されるが、シンビオス軍の活躍により救出された。

条件2 シナリオ３冒頭から
マロリー領主トラスティンの息子。シンビオスの甥でもある。ブラーフ率いる内乱軍の手により誘拐され、帝国アロガント軍に引き渡されるが、シンビオス軍の活躍により救出された。

### アロガント

■出身：デストニア帝国
■所属：アロガント軍
■職業：帝国第2王子■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
デストニア帝国の第2王子。「尊大」という意味の名を持つ王子。兄王子とは違い戦闘や兵法に長けているため、軍人からの圧倒的な支持を得ており次期皇帝へ大きな意欲を示している。

条件2 シナリオ３冒頭から
「尊大」という意味の名を持つ王子。兄王子とは違い戦闘や兵法に長けており、軍人からの圧倒的な支持を得ていたが次期皇帝への野心が暴走して皇帝誘拐や共和国首都侵攻を行い、シンビオス軍によって討ち取られた。

### イアソン

■出身：アスピニア共和国
■所属：スワンプランド
■職業：領主の息子■種族：人間

条件1 シナリオ２第六章開始以降
共和国に乗り込んだドミネート皇帝に決戦を挑むが、メディオン軍に倒され亡き領主となったサイオスの長男。後の戦いの火種を残さぬために、ドミネート皇帝から死の宣告を受けた。

条件2 シナリオ３冒頭から
共和国に乗り込んだドミネート皇帝に決戦を挑むが、メディオン軍に敗れ亡き領主となったサイオスの長男。後の戦いの火種を残さぬために、ドミネート皇帝から死の宣告を受けた。

### イザベラ

■出身：デストニア帝国
■所属：―　→ジュリアン軍■職業：プリンセス→光の王女■種族：人間

条件1 エキュアルが仲間にいるとき、シナリオ３第一章「デストニア港」戦後、デストニア教会で彼女と会う
元修道女の皇帝第三夫人から生まれた王女。デストニア城が占領されそうになったため城内にいるおば様と慕う皇帝第二夫人のメリンダが心配でたまらず、ブリジットとジュリアン軍におば様の安全をたくした。

条件2 エキュアルが仲間にいるとき、シナリオ３第三章の本陣イベントでイザベラが仲間になってから
おば様と慕う皇帝第二夫人のメリンダがメディオン王子を皇帝に従わせるための人質とならないようにメリンダを連れ、オネスティと共にジュリアン軍に合流した。元修道女の皇帝第三夫人から生まれた王女。

条件3 エキュアルが仲間におらず、シナリオ３第一章「デストニア港」戦後の教会イベントで仲間になってから
元修道女の皇帝第三夫人から生まれた王女。デストニア城が占領されそうになったためおば様と慕う皇帝第二夫人のメリンダが心配でたまらず、デストニア救助に向かうジュリアン軍にブリジットと共に加わった。

### イシャハカット

■出身：不明■所属：マヤ村
■職業：長老■種族：―

条件 シナリオ３第五章マヤ村で会う
家屋を空中に浮上させる文明を持ち天よりスピリットがもたらされ、大陸の文明の起源とされる場所であるアークヒルを守護しているマヤ村の長老。

### イリア

■出身：デストニア帝国■所属：スワンプランド■職業：領主の妻■種族：人間

条件1 シナリオ２で、第六章開始以降
共和国に乗り込んだドミネート皇帝に決戦を挑むが、メディオン軍に倒され亡き領主となったサイオスの妻。後の戦いの火種を残さぬために、ドミネート皇帝から死の宣告を受けた。

条件2 シナリオ３冒頭から
共和国に乗り込んだドミネート皇帝に決戦を挑むが、メディオン軍に敗れ亡き領主となったサイオスの妻。後の戦いの火種を残さぬために、ドミネート皇帝から死の宣告を受けた。

### ウィルマー

■出身：アスピニア共和国■所属：マロリー領■職業：副官■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
マロリー領主トラスティンの副官を務める。忠義心にあふれ冷静で頭脳明晰な男だが、かもくな性格のため彼を知らない者から冷血漢のように誤解されることも多い。

条件2 シナリオ３冒頭から
帝国軍に手を貸すブラーフに誘拐された領主の息子アグリードの命を救うため、自分一人で裏切り者としての罪をかぶりシンビオス軍と戦い敗れた忠義心あつくマロリー領主トラスティンに仕えた副官。

### ウォルツ

■出身：デストニア帝国
■所属：ガーゼル軍→メディオン軍
■職業：弓騎兵→ボウナイト→バスターナイト■種族：ケンタウロス

条件1 シナリオ２バルサモの町で話す
バルサモの町の帝国本陣で病に伏せている帝国軍のボウナイト。本人の弁によると、熱は下がらず歩くたびに力が抜けてしまうので歩くことができないらしい。

条件2 毒消し草を使って仲間にする
バルサモの町の帝国本陣で毒に冒かされ病に伏せていた帝国軍のボウナイト。メディオン王子が治してくれたことに感謝してメディオン軍についていく。

### ウノマ

■出身：東方の異国■所属：ストリッチの酒場→拳法寺→ジュリアン軍
■職業：常連→老師■種族：大食漢

条件1 シナリオ２ストリッチの町の酒場で話す
噂によると拳法の達人らしいのだが、酒場でよくラーメンを食べている。「ラーメン４杯力の源」が座右の銘。

条件2 シナリオ３第三章ベアソイルの街でウノマと会う
拳法の達人で腕はたつらしい？　弟子の行方を追って旅をしているが食べることのほうが優先のようだ。「ラーメン四杯力の源」が座右の銘。

条件3 シナリオ１でアイリンが生きており、シナリオ３第四章アスピア城内の噂でアイリンの師匠だと発覚した後
東洋の拳法寺の老師にしてアイリンの師匠。お年の割に食い気と色気は人一倍。逃げ出したアイリンの気持ちもわからないでもない。

条件4 シナリオ３第五章
東洋の拳法寺の老師にしてアイリンの師匠。育毛剤と精力剤にきわめて造詣が深い。今回の旅の目的はアイリン探しだが、世界中の育毛剤を試すという野望もあるとか。

条件5 シナリオ３第六章
東洋の拳法寺の老師にしてアイリンの師匠。このところあまり姿を見ないのだが・・・ラーメン屋で皿を洗っているという目撃例あり。

条件6 シナリオ３最終章、仲間入り前
東洋の拳法寺の老師にしてアイリンの師匠。このところしばらく見ないと思ったらあ、あんなところでラーメンすすってる！

条件7 最終章　仲間になった後
東洋の拳法寺の老師にしてアイリンの師匠。どさくさにまぎれてジュリアン軍に居座った。アイリンを探すんじゃなかったのか？

条件8 最終章　仲間になった後、最終転職までしちゃった場合
東洋の拳法寺の老師にしてアイリンの師匠。これは本人の弁「いやあ　まいったのお　隠居したとはいえわしは　まだまだ元気一杯じゃよ。ブリジットちゃ～ん待って～」

### ウリュド

■出身：デストニア帝国
■所属：メディオン軍■職業：僧侶→司祭→ビショップ■種族：ホビット

条件1 シナリオ２冒頭から
幼友達のシンテシスとともにメディオンを追って帝国軍へ入った気のよいホビット族の僧侶。

条件2 シナリオ３冒頭から
小さいときから振り回され続けている幼友達のシンテシスとともにメディオンを追って帝国軍へ入隊した。どこかとぼけた気のよいホビット族の僧侶。

### エキュアル

■出身：アスピニア共和国■所属：首都守備軍→ジュリアン軍／▲ベアソイル領■職業：将軍→ジェネラル■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
代表団の一員として和平会議に参加した信義を重んじる　かもくで誠実な将軍。昨今の共和国の貧窮した状況に対して思い悩む　平等の理念を尊ぶ人物である。

条件2 シナリオ３で仲間になっている
共和の理想を追求するあまり帝国軍とベネトレイム代表国王の暗殺を企てるが、ガーゼルに裏切られ滝壺へ突き落とされる。しかし一命をとりとめたその命を活かすため、エルベセムの総帥グラシアと共に行動するジュリアン軍に加わった元共和国の将軍。

条件3 エキュアルがジュリアン軍に参戦しておらず、シナリオ３を始めた場合
共和の理想を追求するあまり帝国軍とベネトレイム代表国王の暗殺を企てるが、ガーゼルに裏切られ滝壺へ突き落とされ命を失ったはずだがバーランドでプロフォンドの乗る船に乗ったとの情報あり。

条件4 ジュリアン軍に参戦しておらず、シナリオ３第三章ベアソイルの町で２人の町人が話すエキュアルの話をどちらかでも聞いたら
共和の理念からかけ離れた現状に失望し、新秩序構築のため反乱を起こすが失敗。その失意の中でプロフォンドに連れられ共和国のベアソイルでブライバブルと行動を共にすることになった共和国武将。

条件5 シナリオ３の第三章「追跡」戦でエキュアルを倒した後
共和の理念からかけ離れた現状に失望し、新秩序構築のため反乱を起こすが失敗。失意の中共和国の体制をこわすために戦うというブライバブルに利用され、ジュリアン軍と戦い敗れた悲運の武将。

### エッちゃん

■出身：東方の異国■所属：マヤ村
■職業：道具屋■種族：人間

条件 シナリオ３のマヤ村でエッちゃんと話す
たまにしか来ない買い物客に頭を痛めて店の売り上げをアップしようと日々プロモーション活動に精を出す。道具屋の看板娘　三四郎という仲の良い友人がいる。

### エルダー

■出身：アスピニア共和国
■所属：シンビオス軍■職業：鳥人→バードラー→ウイングロード■種族：鳥人

条件 シナリオ２＆３・各冒頭から
和平会議決裂によって危険にさらされたベネトレイム共和国代表国王救助のため、コムラードの命で帝国領に飛んだ鳥人族。その後もシンビオス軍の一員として活躍。ちなみに同じ鳥人族のゼロは弟である。

### オネアネラ

■出身：不明■所属：オーラル村
■職業：巫女■種族：フォックスリング

条件 シナリオ３
ホーリィリバー、別名万里の川を抱き洞窟に古代文明の水晶が置かれる村オーラルで聖なる遠征に出向く遠征軍を待ち続



上記人名辞典リストでは、①出身・所属・職業・種族などのプロフィール部分／×＝死亡時、▲＝仲間に入らない場合、の称号など。②以下「条件」内では「シナリオ○冒頭から」とある場合は、特殊な条件はなくてもそのシナリオを始めたとき、最初から人名辞典に記載されているもの。それ以外の特殊な条件が必要な場合はそれを表示した。また、会うか話をするかすれば辞典に項目が加わる人物や兵器で、物語上必ず出会える相手の辞典登場条件に関しては、ただシナリオナンバーのみを表記している。

けジュリアン軍が次へ向かうべき道を指し示した。

## オネスティ

■出身：デストニア帝国
■所属：レリアンス軍→ジュリアン軍
■職業：―　→ペガサスナイト→ペガサスロード■種族：ペガサス

条件1 条件1　シナリオ２第四章シーゲイト号での船上イベント以降
シーゲイト号の先乗り調査員としてレリアンス将軍の信任も厚い。飛行系のペガサスナイトということから、シーゲイト号の攻撃要員としても貴重な人材となっている。

条件2 条件2　シナリオ３冒頭から
シーゲイト号の先乗り調査員であったが、飛行系の機動力を生かしてブルザムの侵略によって危機に陥ったデストニアのマジェスティ王子あてに皇帝の手紙を届ける任務を受け旅立ったペガサスナイト。

条件3 条件3　シナリオ３第三章冒頭の本陣イベントがすみ、仲間になってから
皇帝の思惑どおりメリンダが人質になり、メディオンの立場が不利にならぬようにレリアンスが書き換えた皇帝の司令書をデストニアに届け助けたメリンダと共にジュリアン軍に合流したペガサスナイト

## オブライト

■出身：アスピニア共和国
■所属：シンビオス軍■職業：戦士→ウォリアー→バロン■種族：ドワーフ

条件 シナリオ２＆３・各冒頭から
和平会議のためプロフォンド兵として駐留していたバルサモで　哨戒任務中にトビィ少年を助けるため軍からはぐれシンビオス軍に参加したドワーフ族の戦士。

# カ

## カーン

■出身：エルベセム
■所属：シンビオス軍■職業：モンク→マスターモンク→セイント■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
きびしい修行で心身をともにきたえ　聖なる力を手にしたエルベセムの密教僧世界を救うカギを探しているらしい。

条件2 シナリオ３冒頭から
きびしい修行で心身をともにきたえ聖なる力を手にしたエルベセムの密教僧。人類全ての敵であるヒュードルと戦う。その志に打たれクアース村で出会ったシンビオス軍に加わった。

## ガーゼル

■出身：デストニア帝国■所属：ガーゼル軍■職業：将軍■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
アロガント第2王子派の将軍。猛将と称されているが、勝つためには手段をえらばない用兵術には嫌悪を示す将軍も多い。

条件2 シナリオ３冒頭から
アロガント第二王子派の将軍だったが、スピリテッド将軍を操る術をかけるためブルザム教に助力するなど手段を選ばず自分の信じる理想国を建国しようとするが、シンビオス軍とバーランドで戦い敗れた。

## ガルム

■出身：不明■所属：―
■職業：―■種族：ヒュードル

条件1 シナリオ２＆３・各冒頭から
伝説の超種族ヒュードルのひとり。ブルザム教が信仰する千年王国にまつわる種族と言われているが　彼自身は中立の立場を貫いている。ジュリアンに父親の仇として狙われている。

条件2 シナリオ３の第五章「もう一人のヒュードル」戦が終了した後
伝説の超種族ヒュードルのひとりだが彼自身は中立の立場を貫いている。邪神宮へ上る方法を教える交換条件として自分と戦い勝つことをジュリアン軍に強要。その取引きの真意は定かではない・・・。

## ガロッシュ

条件3
■出身：アスピニア共和国
■所属：サラバンド警備隊→メディオン軍■職業：アーチャー→スナイパー→ボウマスター■種族：人間

条件1 シナリオ２第一章、皇帝誘拐前
兄とともに警備隊の一員としてサラバンドで働いているアーチャー。東区には恋人がおり　ハトも飼っている。共和国の辺境に弟と肉親が暮らしている。

条件2 シナリオ１でガロッシュが生きており、シナリオ２で皇帝誘拐後
警備の任務中サラバンドの桟橋で皇帝誘拐団と戦ったアーチャー。東区には恋人がおりハトも飼っている。共和国の辺境に弟と肉親が暮らしている。

条件3 シナリオ１でガロッシュが生きており、かつシナリオ２の第五章サラバンド桟橋で会うが仲間にしていない
警備隊の任務中、サラバンドの桟橋でシンビオス軍に命を救われたことでその命を活かそうと、シンビオスと同様戦乱を収めるために戦うメディオン軍に志願するアーチャー。

条件4 シナリオ１でガロッシュが生きており、かつシナリオ２の第五章サラバンド桟橋で会って仲間にした
警備隊の任務中、サラバンドの桟橋でシンビオス軍に命を救われたことでその命を活かそうと、シンビオスと同様戦乱を収めるために戦うメディオン軍に参加するアーチャー。

条件5 シナリオ１でガロッシュが死んでおり、シナリオ２で皇帝誘拐後
サラバンド警備隊の任務中、兄と共に桟橋で皇帝誘拐団に倒されたアーチャー。サラバンド東区には恋人が住んでいる。共和国の辺境に弟と肉親が暮らしている。

条件6 シナリオ１でガロッシュが死んでおり、シナリオ２で第五章以降
サラバンド警備隊の任務中、兄と共に桟橋で皇帝誘拐団に倒されたアーチャー。サラバンド東区には恋人が住んでいる。共和国の辺境の地ヘッドランドが故郷でそこには弟ジェイドと肉親が暮らしている。

条件7 シナリオ３から始めた場合冒頭
サラバンド警備隊の任務中　兄と共に桟橋で皇帝誘拐団に倒されたアーチャー。サラバンド東区には恋人が住んでいる。共和国の辺境の地ヘッドランドが故郷。肉親と弟ジェイドがいる。

## キィーバ

■出身：レモテスト
■所属：エルベセム教団
■職業：神官■種族：劣性イノベータ

条件 シナリオ３
千年前のブルザムとイノベータの戦いでレモテストにエルベセムの拠点が残され正なる力に守られるその大聖堂周辺の建造物区域を一族で守りながら伝説の遠征軍を迎える役割を継ぐ者。

## キャンベル

■出身：デストニア帝国
■所属：メディオン軍
■職業：騎士→パラディン→ホーリィナイト■種族：ケンタウロス

条件1 シナリオ２冒頭から
10代の頃にその実力を認められ、ドミネート皇帝からメディオンの教育係兼側近として任命された騎士。ダンタレスとはライバル関係にある。

条件2 シナリオ３冒頭から
十代の頃にその実力を認められドミネート皇帝からメディオンの教育係兼側近として任命された騎士。ダンタレスとは良きライバル関係にある。

## 巨神戦士

■出身：不明■所属：―
■職業：―■種族：―

条件 シナリオ３冒頭から
アスピニア共和国の首都アスピアの古代遺跡で眠っていた巨大な戦士。ブルザムによって目覚めた巨神戦士は、ダムの水を利用するという奇策を用いたシンビオス軍によって敗れたのだった。

## クダン

■出身：不明■所属：ブルザム教団
■職業：―■種族：魔物

条件1 シナリオ３
和平会議遠征前夜に邪教僧を介し、ブルザムが負のパワーによって愛国者として有名な共和国副国王のブライバブルに産み付けた魔物。

条件2 シナリオ３時、クダンを第三章「父と子」戦で倒した後
和平会議遠征前夜に邪教僧を介し、ブルザムが負のパワーによって愛国者として有名な共和国副国王のブライバブルに産み付けた魔物。古代遺跡でジュリアン軍に敗れた

## グラシア

■出身：不明→エルベセム
■所属：不明→エルベセム教団→ジュリアン軍■職業：―　→神子→光の神子■種族：イノベータ

条件1 シナリオ２第三章スタンプ村到着後
ブルザム司祭ゴリアテが探している超人類イノベータの血を受け継ぐ少年。

条件2 シナリオ２第三章「大木の通路」戦終了以降
エルベセムの最高権威者である超人類イノベータの血を受け継ぐ少年。エルベセムの教会組織の最高指導者という表の顔以外に、修行僧の養成による古代文明再興阻止という責務を負っている。

条件3 シナリオ３冒頭から
エルベセム教の最高指導者であると同時に、古代文明再興阻止という責務を負っていてその責務を果たすためジュリアンと行動を共にすることになった人類イノベータの血を受け継ぐ少年。

条件3 シナリオ３イボリューションのイベント以降
エルベセム教の最高指導者であると同時に、イボリューションで「祝福」という大いなる力を手にしたイノベータの少年。ヒュードルのブルザムを封じ古代文明の再興を阻止するためジュリアンと行動する。

## グラビー

■出身：デストニア帝国■所属：サラバンド■職業：総督■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
帝国辺境の地クアース村の領主だったが、古代のオーバーテクノロジーといわれる蒸気機関技術を実用化したことによって帝国から永世中立貿易国家サラバンドの建国を許され総督となった人物。

条件2 シナリオ３冒頭から
海上永世中立貿易国家サラバンドの総督。しかしその裏では大陸征服の野望に燃えアロガント王子と皇帝誘拐を行うなど暗躍するも最後にはブルザムとの契約で手に入れた最強の体と古代遺跡の戦車でアスピア侵略を図りメディオン軍に敗れた。

## グランタック

■出身：デストニア帝国
■所属：メディオン軍■職業：軍師
■種族：ドラゴニュート

条件1 シナリオ２冒頭から
メディオンのお目付役としてドミネート皇帝に配備されたドラゴニュート族の老軍師。

条件2 シナリオ３冒頭から
ドミネート皇帝に配備され、メディオンのお目付役としてその生活ぶりを陰に日向に見守っているドラゴニュート族の老軍師。

## クリュエル

■出身：デストニア帝国■所属：クリュエル軍■職業：将軍■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
アロガント王子派の急先鋒将軍。残忍な戦いぶりで人々に恐れられ、体中の傷もその歴戦振りを物語っている。

条件2 シナリオ３冒頭から
アロガント王子派の急先鋒将軍。残忍な戦いぶりで人々に恐れられ体中の傷もその歴戦振りを物語るが、アロガントと信じる邪教僧に従ってエグゼキュータ号でシーゲイト号のメディオン軍をおそったが敗れた。

## グレイス

■出身：アスピニア共和国
■所属：シンビオス軍■職業：僧侶→司祭→ビショップ■種族：キャントール

条件 シナリオ２＆３・各冒頭から
幼少からマスキュリンとともにシンビオスの身の回りの世話をして育ったキャントール族の僧侶。神に仕える者らしく穏やかで落ち着いた性格である。

## ケイト

■出身：デストニア帝国■所属：デストニア軍→ジュリアン軍■職業：スナイパー→ボウマスター■種族：エルフ

条件1 シナリオ３冒頭から
ワルキューレにおそわれたデストニアの危機を伝えるため、フラグシップ号でブレスビィと航海に出たスナイパー。デストニア救助に名乗りをあげたジュリアン軍と行動を共にしている。

条件2 シナリオ３第二章の冒頭で仲間になってから
ジュリアン軍とデストニアを救助したが、スティール将軍に城を追い出され相変わらずの権力争いに愛想が尽きて世界存続の目的を持つジュリアン軍にブレスビィとともに加わったスナイパー。

## ケクロプス

■出身：デストニア帝国■所属：レジスタンス→ジュリアン軍■職業：マンドラゴン→ドラゴンマスター■種族：竜人

条件1 シナリオ３第一章「デストニア港」戦後、教会でのイベント終了後
神父スカラーがリーダーを務める差別社会に反対するレジスタンスの一員。ドラゴンの血を引く珍しい種族でその証拠にドラゴンと話が出来る。

条件2 シナリオ３第二章の冒頭の教会イベントで仲間になってから
聖なる戦いで未開の力が目覚めるとされるドラゴンの血と能力を引き継ぐ種族。竜人の末えいで、その体に流れる血がジュリアン軍と共に旅立つことを命じ仲間に加わった元レジスタンスの一員。

## 子ペンたち

■出身：レモテスト■所属：ペン幼稚園■職業：子供■種族：ペン種

条件 ペンとペンコが遠征の仲間にいる時、子ペンイベントを見たあと
荒廃したアスピアで愛を育んだペンとペンコの子供たち。ペン種は多産系らしくペンは子育てに大わらわのようである。ちなみにこの子たちは戦闘はしない。

## コムラード

■出身：アスピニア共和国■所属：フラガルド領■職業：領主■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
シンビオスの父親。元々は帝国の将軍であったがドミネート皇帝の帝国統治から離反し、独立戦争の中心的役割を担った人物。

条件2 シナリオ３冒頭から
シンビオスの父で元は帝国の将軍だったが、ドミネート皇帝の帝国統治から離反し独立戦争の中心的役割を担った人物。ブルザムにとって邪魔な存在だったためフィアール司祭に葬り去られた。

## ゴリアテ

■出身：不明■所属：ブルザム教団
■職業：司祭■種族：人間

条件1 シナリオ２冒頭から
ブルザム4司祭のひとりで　通称「風のゴリアテ」と呼ばれている。大判の扇子で突風を巻き起こすなど風の力を使った術を得意とする彼はブルザム4司祭で一番の肉体派である。

条件2 シナリオ３冒頭から
ブルザム四司祭のひとりで通称「風のゴリアテ」と呼ばれている。大判の扇子で突風を巻き起こすなど風の力を使った術を得意とする彼はブルザム四司祭で一番の肉体派である。

# サ

## サイオス

■出身：デストニア帝国■所属：スワンプランド■職業：領主■種族：人間

条件1 シナリオ２第五章アイロ村以降
ドミネート皇帝の帝国完全支配を嫌い、20年前コムラードの共和国建国に協力。スワンプランドの領主となった元帝国貴族。妻イリアに子供イアソンとロマテラがいる。

条件2 シナリオ２の第五章「スワンプランドへの洞窟」戦以降
ドミネート皇帝の帝国完全支配を嫌い、スワンプランド領主となった元帝国皇族。ヘッドランド領主のダッカとともにドミネート皇帝に決戦を挑むが敗れ去る。妻イリアに子供イアソンとロマテラがいる。

## サウザン

■出身：ドラゴンの墓場
■所属：ジュリアン軍／×―
■職業：ドラゴン→神竜／×―
■種族：ホワイトドラゴン

条件1 シナリオ３第二章「ドラゴンの墓場」でケクロプスが説得、仲間にした
ブルザムの力で好戦的になり一度はジュリアン軍の行く手を阻むが、お互いの敵は同じ相手だとケクロプスに説得されてジュリアン軍に参加する。ドラゴンの墓場を守っていた神竜。

条件2 シナリオ３第二章「ドラゴンの墓場」でケクロプスがトドメを刺し、ＮＰＣとして味方になった場合
ブルザムの力でジュリアン軍の行く手を阻んだため戦いになるがケクロプスの持つ特殊能力が作用しジュリアン軍に付き従うことになった。ドラゴンの墓場を守っていた神竜。

条件3 シナリオ３第二章「ドラゴンの墓場」でケクロプス以外が倒した場合
ドラゴンの墓場を守る神竜といわれる絶滅寸前のホワイトドラゴンだが、ブルザムの力によって好戦的になりジュリアン軍の行く手を阻んで戦いになり悲しい最期を遂げた。

## ジェーン

■出身：北の国→レモテスト
■所属：不明→―■職業：―
■種族：不明→イノベータの混血

条件1 シナリオ２第六章「ストリッチ地下遺跡」戦以降
突然デスヘレン救助に現れるナゾの少女。ブルザム教の教団員ではないようだが、デスヘレンを「姉様」と呼ぶほど親密である。その美しい瞳に湛えた深い悲しみは、逃れられぬ運命に耐えているかのようだ。

条件2 シナリオ３冒頭から
突然デスヘレン救助に現れるナゾの少女。ブルザム教の教団員ではないようだが、デスヘレンを「姉様」と呼ぶほど親密。その美しい瞳に湛えた深い悲しみは、逃れられぬ運命に耐えているかのようだ。

条件3 シナリオ３第一章「風のゴリアテ」戦後
ブルザム教の教団員ではないようだがゴリアテなどの司祭たちを救助したりデスヘレンを「姉様」と呼ぶほど親密で近い立場のはずだが、ブルザムのワナで危機に陥るジュリアン軍を助けるなど不可解な行動をとり続けるナゾの少女。

条件4 シナリオ３の第六章「大司祭の罠」戦以降
教団員ではないようだが司祭を救助したりデスヘレンを姉様と呼ぶなど親密でブルザム教に近い立場のはずだが、ブルザムと敵対するジュリアン軍を助けるなどの行動をとり続けたためワルキューレに連れ去られたナゾの少女。

条件5 シナリオ３第六章レモテストでブルザム信者の話を聞いてから
レモテストのブルザム居住区に住みブルザム教に近い立場でありながら、ブルザムと敵対するジュリアン軍を助け続けたためワルキューレで連れ去られた正と負両方の超能力を古代からただ一人受け継ぐ血族の少女。

## ジェイド

■出身：アスピニア共和国
■所属：ヘッドランド軍→メディオン軍■職業：メタルガンナー→メタルバスター■種族：人間

条件1 シナリオ１でガロッシュが生きていて、シナリオ２第五章「ヘッドランド荒野」戦以降
共和国ヘッドランド領を帝国から守るため、ヘッドランド軍のリーダーとして兄ガロッシュのいるメディオン軍と戦い、そして敗れ去った悲運のメタルガンナー。

条件2 シナリオ１でガロッシュが死んで

いて、シナリオ２第五章サラバントの酒場の女性にジェイドの話を聞いた後
サラバンド警備隊に所属し、皇帝誘拐団と戦い倒れた警備隊の隊長と隊長の弟でやはり警備隊員のガロッシュ、国境ヘッドランドに住む彼らの弟。兄たちの仇と信じる共和国を恨んでいる。
条件3 シナリオ１でカロッシュが死んでいて、シナリオ２第五章サラバンド桟橋でジェイドに会うが仲間にしていない
サラバンド警備隊に所属していた兄たちの仇として、シンビオスを倒すためメディオン軍に仕官を希望する、共和国ヘッドランド軍のメタルガンナー。
条件4 シナリオ１でガロッシュが死んでいて、シナリオ２第五章サラバンド桟橋でジェイドに会い仲間にする
サラバンド警備隊に所属していた兄たちの仇として、シンビオスを倒そうと共和国の首都アスピアへと進軍するメディオン軍に仕官を志願し仲間となった、元ヘッドランド軍のメタルガンナー。
条件5 カロッシュが死亡、メディオン軍にジェイドがいるとき。シナリオ３で
サラバンド警備中に倒された兄たちの仇と信じるシンビオス軍を恨みメディオン軍に志願したが、その原因がブルザムやグラビーにあることを知った元ヘッドランド軍のメタルガンナー。

## シバルリィ

■出身：アスピニア共和国■所属：シンビオス軍■職業：騎士→パラディン→ホーリィナイト■種族：ケンタウロス
条件1 シナリオ２冒頭から
戦地でバリアント軍から離脱した騎士としての汚名を晴らすため　シンビオス軍に参加する女性騎士。
条件2 シナリオ３冒頭から
戦地で狂乱軍と化したバリアント軍から離脱せざるを得なくなった女性騎士。しかしどんな理由にせよ隊を離脱した騎士としての汚名を晴らすため、シンビオス軍に参加することになった。

## ジャスティス

■出身：アスピニア共和国■所属：シンビオス軍■職業：ボウナイト→バスターナイト■種族：ケンタウロス亜種
条件1 シナリオ１で仲間にしている時、シナリオ２で
共和国エキュアル軍に所属していたがエキュアル将軍の考えに疑問を感じ離脱。バガボンドでシンビオス軍に参加する。
条件2 シナリオ１で仲間にしている時、
共和国エキュアル軍に所属していたが、共和の理念を実現するため手段を選ばないエキュアル将軍の考えに疑問を感じエキュアル軍から離脱してバガボンドでシンビオス軍に参加したボウナイト。

## ジュウベエ

■出身：東方の島国■所属：ジュリアン軍／X一■職業：侍→大将■種族：人間
条件1 シナリオ３第四章「レインブラッド再び」戦で仲間にした
レインブラッド六人衆に国をつぶされ主人まで討たれ、その仇討ちのためにレインブラッドを追い続ける侍。レインブラッドは独力で倒すにはきびしい相手だとジュリアン軍に参加。
条件2 シナリオ３第四章「レインブラッド再び」で死亡した
レインブラッド六人衆に国をつぶされ主人まで討たれ、その仇討ちのためにレインブラッドを執念深く追い続け二人に分かれた好機に戦いを挑んだが、あえなく返り討ちにあった東方の侍。

## 守護像

■出身：バーランド北高地■所属：エルベセム教団■職業：一■種族：一
条件1 シナリオ２冒頭から
エルベセム神を形取った黄金像。聖地から聖なる力を送られており、北の地からのモンスター侵入を防ぐ強力な結界を作りだしている。
条件2 シナリオ３冒頭から
エルベセム神を形取った黄金像で北の地からのモンスター侵入を防ぐ強力な結界を作りだしていたのだが、ブルザム司祭バサンダが操るスピリテッド軍によって破壊された。

## シラフ

■出身：不明■所属：盗賊団
■職業：親分■種族：巨人
条件1 シナリオ２冒頭から
ダスティ村を根城にする盗賊団の大親分。帝国一帯の盗賊たちを牛耳っており帝国要人との結びつきもあるようだ。
条件2 シナリオ３冒頭から
帝国要人やブルザムとも手を結んでいるダスティ村を根城にする盗賊団の大親分。和平会議決裂後、大陸横断列車上で賞金首となったベネトレイム代表国王をおそうがシンビオス軍に敗れた。

## シンテシス

■出身：デストニア帝国■所属：メディオン軍■職業：魔術師→ウィザード→ハイウィザード■種族：エルフ
条件1 シナリオ２冒頭から
ハーレムで生まれ育ったエルフの少女。町でからまれている所をメディオンに助けられて以来メディオンの仲間となる。何事にも前向きで明るいシンテシスは僧侶のウリュドと良いコンビである。
条件2 シナリオ３冒頭から
ハーレムで生まれ育ったエルフの少女。子分のウリュドと町でからまれている所を偶然助けられて以来のメディオンの仲間何事にも前向きで明るいのだが、ハッキリ言いすぎるところが玉にキズ。

## スカラー

■出身：デストニア帝国■所属：デストニア教会■職業：神父■種族：猿人
条件 デストニア教会のイベントを見た
元はデストニアの優秀な兵学者だったが現在は神父として働く一方、帝国の差別社会に反対するレジスタンスのリーダー。ブルザム教に対抗するジュリアン軍に身の危険をかえりみず助言を送り協力する。

## スティール

■出身：デストニア帝国
■所属：デストニア守備軍■職業：将軍■種族：フォックスリング
条件 シナリオ３第二章の冒頭から
和平会議に伴い皇帝に城を預かるがワルキューレにおそわれて危機にひんし、ブレスビィの連れてきたジュリアン軍に助けてもらうが夜盗のような連中を連れてきたとブレスビィを糾弾しジュリアン軍をも追い出した悪らつ将軍。

## ステラ

■出身：アスピニア共和国■所属：プロフォンド軍■職業：副官■種族：人間
条件1 シナリオ２の第二章「アナフェクト村荷置き場」戦突入以降
共和国将軍プロフォンドの副官として、また恋人として最も信頼され、自他共に認める同将軍のパートナー。女性ながらも一級の戦闘能力も有している。
条件2 シナリオ２で助けており、シナリオ３第三章「愛に生きる将軍」戦より前
共和国将軍プロフォンドの恋人としてまた副官として最も信頼されるパートナー。アナフェクト村で将軍を逃がすため戦うが対戦相手のメディオン軍に命を救われプロフォンド将軍と共に帝国を後にした。
条件3 シナリオ2で助けており、シナリオ３第三章「愛に生きる将軍」戦以降
共和国将軍プロフォンドの恋人としてまた副官として最も信頼されるパートナー。アナフェクト村ではメディオン軍に救われ仮面邪教僧に将軍を戦わせるための人質にされるがジュリアン軍に救われた。プロフォンドの子をその身に宿している。
条件4 シナリオ２で倒しており、シナリオ３第三章「愛に生きる将軍」戦より前
共和国将軍プロフォンドの恋人としてまた副官として最も信頼されるパートナー。戦闘能力も高くアナフェクト村ではメディオン軍から将軍を守るために戦い最愛の人プロフォンドの前で力尽きた。
条件5 シナリオ２で倒しており、シナリオ３第三章「愛に生きる将軍」戦以降
共和国将軍プロフォンドの恋人としてまた副官として最も信頼されるパートナー。アナフェクト村ではメディオン軍から将軍を守るために戦いプロフォンドの子をその身に宿したまま力尽きたのだった。

## スピリテッド

■出身：デストニア帝国
■所属：スピリテッド軍→ジュリアン軍■職業：将軍→ジェネラル■種族：人間
条件1 シナリオ２冒頭から
第1王子マジェスティ直属の将軍。自分の兵をスピリテッド色と呼ばれる純白の兵装に身を包ませる女性らしさと男性顔負けのずば抜けた戦闘能力と軍の統率力をあわせもつ猛将。
条件2 シナリオ３第四章「万里の川のほとり」戦で仲間になった後
バサンダ司祭の術で操られ数々の事件を引き起こしたが、正気に戻ると自分を操り世界の秩序変革を企てるブルザムを倒す決心をしてジュリアン軍へ参戦した。男性顔負けの能力を持つ元帝国将軍。
条件3 シナリオ１で倒した
第一王子マジェスティ王子直属の将軍で男性顔負けのずば抜けた戦闘能力と軍の統率力をあわせ持つ猛将だったが、バサンダ司祭の術で操られ守護像破壊や恋人フランツが敗れる原因を作るなどの暴挙を働き最後はシンビオス軍に敗れた。
条件4 シナリオ１で助け、シナリオ３第四章「万里の川」戦で仲間になる前迄
男性顔負けの能力を持つ猛将だったが、バサンダ司祭の術で操られ守護像破壊や恋人フランツが敗れる原因を作ってしまう。アスピアでバサンダが倒れ正気に戻ると自分の行動の重大さに気づき消息を絶った。

## ゼロ

■出身：アスピニア共和国
■所属：シンビオス軍←→メディオン軍■職業：鳥人→バードラー→ウイングロード■種族：鳥人
条件1 シナリオ２冒頭から第二章「アナフェクト北高原」戦で仲間になるまで
和平会議決裂によって危険にさらされたベネトレイム共和国代表国王救助のため姉のエルダーとともにコムラードの命で帝国領に飛んだ鳥人族。
条件2 シナリオ２第二章「アナフェクト北高原」戦から第二章終了まで
シンビオスの命で危険にさらされた帝国メディオン軍に加わったアスピニア共和国の鳥人剣士。
条件3 シナリオ２第三章開始～第四章「エルベセムロード」戦で合流するまで
鳥人族というその機動力を活かしてシンビオス軍と友好的な関係にある。メディオン軍との間を行き来するアスピニア共和国の鳥人剣士。
条件4 シナリオ２第三章「エルベセムロード」戦以降
本来は共和国シンビオス軍の所属ながら、リーダーであるシンビオスの許しを得て単身シンビオス軍から友好関係にある帝国メディオン軍に参加する鳥人剣士。
条件5 シナリオ３
本来は共和国シンビオス軍の所属ながら、リーダーであるシンビオスの許しを得て単身シンビオス軍から友好関係にある帝国メディオン軍に参加する鳥人剣士。シンビオス軍の鳥人、エルダーの弟でもある。

# タ

## 大司祭

■出身：レモテスト■所属：ブルザム教団■職業：大司祭■種族：不明
条件 シナリオ３
ブルザム四司祭より身分が高く、ブルザムの側に仕える司祭のこと。邪神宮と呼ばれるブルザム神殿の本堂、そしてそれと対をなす東塔と西塔を司る三人の大司祭を三大司祭という。

## 大神官

■出身：不明■所属：一■職業：大神官■種族：不明
条件 シナリオ３
スピリットを開花させイノベータにする力を有する者で、世界に何人かいるがそれぞれの考え方は大神官ごとに異なる。共通しているのはイボリューションを行う使命を天から負っていることである。

## ダッカ

■出身：デストニア帝国■所属：ヘッドランド■職業：領主■種族：人間
条件1 シナリオ２第五章アイロ村以降
ドミネート皇帝の帝国完全支配を嫌い、20年前コムラードの共和国建国に協力。ヘッドランドの領主となった元帝国貴族。
条件2 シナリオ２第五章「スワンプランドへの洞窟」戦以降
ドミネート皇帝の帝国完全支配を嫌い、ヘッドランド領主となった元帝国貴族。共和国に乗り込んだドミネート皇帝にスワンプランド領主のサイオスとともに決戦を挑むがメディオン軍に敗れ去る。
条件3 シナリオ３冒頭から
ドミネート皇帝の帝国完全支配を嫌い、ヘッドランド領主となった元帝国貴族。共和国に乗り込んだドミネート皇帝にスワンプランド領主のサイオスとともに決戦を挑むがメディオン軍に敗れる。

## ダビデ

■出身：スタンプの樹海■所属：メディオン軍■職業：レンジャー→コマンドー→ストライカー■種族：森エルフ
条件1 シナリオ２スタンプ村で仲間にする
ダビデがリーダーの村、スタンプをブルザム教の魔手から守るため協力を願い出た。メディオン軍に手を借りっぱなしという訳にはいかないと仲間になった律義なレンジャー。
条件2 シナリオ３冒頭から
エルベセムのグラシアと交流のある村スタンプで、村を守る協力を願い出たメディオン軍に加わった律儀な森エルフ。スタンプ村のリーダーだった彼の趣味は男らしく体をきたえることである。

## タルク

■出身：不明→エンリッチ王国
■所属：一　→ジュリアン軍
■職業：オーガライダー→マッドライダー■種族：レプラカーン
条件1 シナリオ３ドルマント村でタルクと話をする
ドルマントの町で迷子になったオーガを探しているオーガライダー。背が低くて視野が狭いためなかなか見つからず困りはてている。
条件2 シナリオ３ドルマント村で仲間にする
ドルマントの町で迷子になったオーガを探しているオーガライダー。ジュリアンがオーガを見つけてくれた恩返しにオーガとともに仲間になった。

## ダンカン

■出身：デストニア帝国■所属：バルサモの町■職業：一■種族：ドワーフ
条件 シナリオ２＆３・各冒頭から
若い頃は遺跡荒らしを生業としていたが現在は引退してバルサモに住み、村長の息子トビィとの山歩きを楽しみにしている元トレジャーハンター。

## ダンタレス

■出身：アスピニア共和国
■所属：シンビオス軍
■職業：騎士→パラディン→ホーリィナイト■種族：ケンタウロス
条件 シナリオ２＆３・各冒頭から
和平会議参加に伴う任務遂行のため、シンビオスの父コムラードの任命で　シンビオスに随行した共和国屈指の騎士。その人柄と強さは将軍たちの信頼と共にシンビオスの心の支えにもなっている。

## ティラニィ

■出身：アスピニア共和国■所属：バーランド領■職業：将軍■種族：人間
条件1 シナリオ２冒頭から
帝国の共和国侵攻の発端となったバーランドの地を治める共和国の領主。バーランドは帝国との国境線に面し聖地エルベセムの玄関口に位置している。
条件2 シナリオ３冒頭から
帝国の共和国侵攻の発端となったバーランドの領主であり共和国将軍だったが、平等の理想や民衆を励まし働くことに疲れアスピア制圧を図るアロガントやグラビーと裏で手を組むがメディオン軍戦で敗れた。

## デスヘレン

■出身：不明■所属：ブルザム教団
■職業：司祭■種族：人間
条件1 シナリオ２冒頭から
ブルザム4司祭のひとり。かれんな容姿とは裏腹に4司祭の中でもっとも好戦的。戦場では鬼神の強さを発揮する。
条件2 シナリオ３冒頭から
ブルザムの中でもっとも好戦的で戦場では鬼神の強さを発揮する女司祭。ストリッヂでのメディオン軍戦ではデスヘレンを姉様と慕うナゾの少女ジェーンに助けられた。

## デフェンダ将軍

■出身：デストニア帝国■所属：バリエレ要塞■職業：将軍■種族：人間
条件 シナリオ３第二章「国境の要塞」戦終了以降
大陸航路との国境に位置して難攻不落と名高いバリエレ要塞を守る帝国の名家バリエレ家の主人であり将軍。家系の存続のため、皇帝の命に従いジュリアン軍と戦わざるを得ず敗れた。

## トビィ

■出身：デストニア帝国■所属：バルサモの町■職業：一■種族：人間
条件 シナリオ２＆３・各冒頭から
バルサモの村長のひとり息子。仲良しのダンカンとは冒険仲間だが、山歩きをするたびにダンカンに面倒をかける　やんちゃボウズ。

## ドミネート皇帝

■出身：デストニア帝国■所属：一
■職業：皇帝■種族：人間
条件1 シナリオ２冒頭から
世襲制だった皇帝の座を力で手にした人物。若い頃には並々ならぬ剣技を誇り、権力のみの支配者とは一線を画す存在。3人の王子を子供としてもうけている。
条件2 シナリオ３冒頭から
世襲制だった皇帝の座を力で手にした人物。若い頃には並々ならぬ剣技を誇り、権力のみの支配者とは一線を画す存在。サラバンドで誘拐されるがメディオン軍の手によって助けられた。

## ドミノ

■出身：デストニア帝国■所属：フラグシップ号■職業：船長■種族：人間
条件 シナリオ３冒頭から
ワルキューレにおそわれたデストニアの危機を伝えて援軍を要請するための航海に出たフラグシップ号の船長。船長自身の話によれば若い頃はナイフ片手に数々の冒険をしたらしい。

## トラスティン

■出身：アスピニア共和国■所属：マロリー領■職業：領主■種族：人間
条件 シナリオ２＆３・各冒頭から
アスピア北に位置し守りの堅さをほこるマロリーの領主でありシンビオスの義兄。その行動力と人望の高さには定評がある。妻マーガレットと息子アグリードがいる。

## ドンホート

■出身：アスピニア共和国■所属：バーランド守備隊→　一　→ジュリアン軍■職業：パラディン→ホーリィナイト■種族：ケンタウロス
条件1 シナリオ２第三章バーランド地下牢のイベント以降
内乱直前にバーランド領主ティラニィに民衆の正しさを説いて牢に入れられるも、神子グラシアとベセムの杖の危機を聞き、老体にムチ打って戦うことを決意し、バーランドの牢屋を脱出した義勇の騎士。
条件2 シナリオ２第三章「バーランドビーチ」戦以降
神子グラシアとベセムの杖の危機を聞き、老体にムチ打って戦うことを決意して、エルベセムに向かうメディオン軍に同行することになった義勇の騎士。
条件3 シナリオ２の第四章「戦艦白兵戦」以降

ブルザム教の飛行兵器ワルキューレに襲われるデストニア城を救うため、光の神子グラシアたちとともにプレスビィの操艦するフラグシップ号で帝国に向かい旅立った義勇の騎士。
条件4 シナリオ3冒頭から
一度は実現できぬ平等に失望し目的を失うが、エルベセムと世界の危機を目の前にしてブルザム教に対抗するグラシアとそれに同行するジュリアン軍に自分の生かせる道を見つけ参戦した老騎士。

ナ

## ヌーン

■出身：不明■所属：シンビオス軍
■職業：ウィザード→ハイウィザード
■種族：エルフ
条件1 シナリオ2第二章「国境の吊り橋南西部」戦終了前、または同戦闘終了後、シナリオ1で仲間にしていない場合
修行のためパルメキア大陸で流浪の旅を続けてきた魔法使い。究極の召還獣を探しているとのウワサあり。
条件2 シナリオ2第二章「国境の吊り橋南西部」戦終了後、シナリオ1で仲間になっている場合
修行の旅の途中立ち寄ったクアース村でヒュードルに呪いをかけられた魔法使い。シンビオス軍の活躍により自由の身となる。
条件3 シナリオ3時、シナリオ1で仲間にしている場合
修行の旅の途中立ち寄ったクアース村でヒュードルに呪いをかけられ操られるが、シンビオス軍の活躍で自由の身になりその恩を返し失った誇りを取り戻すためにシンビオス軍に加わった誇り高き魔法使い。

ハ

## バーナード

■出身：デストニア帝国
■所属 ：レリアンス軍→メディオン軍
■職業 ：アーチャー→スナイパー→ボウマスター■種族 ：エルフ
条件1 シナリオ1で助けた
バーランドに駐留するレリアンス将軍に特命を受けバルサモにやってきていたが、皇帝誘拐の現場に居合わせたためブルザム教によって捕らえられていたアーチャー。シンビオス軍によって救出された。
条件2 ダスティ村で仲間にする（シナリオ1で助けていた場合）
レリアンス将軍に特命を受けて向かったバルサモでブルザム教に捕らえられたがシンビオス郡に助けられたアーチャー。その後ブルザムの動向を探っている時にダスティ村で出会ったメディオン軍に参加。

## ハガネ

■出身：モモチの里
■所属：シンビオス軍■職業：忍者→マスター忍者■種族：人間
条件1 シナリオ1で仲間にしている場合、シナリオ2の時
モモチと呼ばれる忍者集団が住むはるか西方の忍者の里から飛び出しオブサーブにやってきた抜け忍の忍者。
条件2 シナリオ1で仲間にしている場合、シナリオ3の時
モモチと呼ばれる忍者集団が住むはるか西方の忍者の里から飛び出しオブサーブにやってきた抜け忍の忍者。術を見破ったシンビオス軍に加わった。

## バサンダ

■出身：不明■所属：ブルザム教団
■職業：司祭■種族：人間
条件1 シナリオ2冒頭から
ブルザム4司祭のひとり。華やかさをかね備えたバサンダはチャームの魔法を強化した術にすぐれ　他人を思いのままにすることができる。
条件2 シナリオ3冒頭から
華やかさを備えたブルザムの女司祭。チャームの魔法を強化した術にすぐれ、他人を思いのままにすることができる。共和国フラッター将軍との間に　ひとり息子のブラーフを生んでいる。

## はづき

■出身：コウガの里
■所属：メディオン軍／X—
■職業：くノ一→マスターくの一→マスター忍者■種族：人間
条件1 シナリオ2第二章「大河の地下洞窟」戦で仲間にする
抜け忍のヤシャを倒すのが使命の父親とはるか東方の地からやってきたが、その途中父は深手を負い帰らぬ人となる。その父の遺志を継ぎヤシャを倒すためメディオン軍に参加する女忍者（くのいち）。
条件2 シナリオ2第二章「大河の地下洞窟」以降、助けられなかった場合
抜け忍のヤシャを倒すのが使命の父親とはるか東方の地からやってきたが、父は事件に巻き込まれ帰らぬ人となり自分自身もメディオン軍の奮戦むなしく大河の洞窟で倒れた女忍者（くのいち）。

## パペッツ

■出身：不明■所属：メディオン軍
■職業：魔物使い→魔物マスター
■種族：人間
条件 仲間にする
はるか北の森深い小さな村で、動物やモンスターを友として育った少年。占い師のババ様から世界にとって必要なメディオン王子を守れとの言葉に従い、はるばるメディオンの元へやってきた。

## ハラルド

■出身：アスピニア共和国
■所属：ジュリアン軍■職業：メタルガンナー→メタルバスター■種族：人間
条件1 シナリオ3で仲間にする
元々愛国者だった父ブライバブルは邪教僧によって和平会議遠征の前夜にニセの父上に取って代わったと信じ、共和国と本当の父の仇でもある憎い敵のニセの父と戦うジュリアン軍に加わった。
条件2 シナリオ3「父と子」戦以降
和平会議遠征の前夜に訪ねて来た邪教僧に、ブルザムの負のパワーでクダンという魔物を産み付けられた父ブライバブルの仇を討つためにジュリアン軍に加わったベアソイル領主の息子。

## バリアント

■出身：アスピニア共和国
■所属：バリアント軍■職業：将軍
■種族：ケンタウロス
条件1 シナリオ2冒頭から
バーランド領主ティラニィに仕える共和国で最も荒々しく好戦的な将軍。元来の熱くなりやすい性格が災いし　和平会議出席は許されずにバルサモに駐留。
条件2 シナリオ2第一章バルサモのダンカンの家のイベント以降
バーランド領主ティラニィに仕える共和国で最も荒々しく好戦的な将軍。サラバンドで和平会議が決裂した際、共和国代表国王を脱出させるために帝国軍を引きつけ貴重な時間を稼いだ。
条件3 シナリオ2第一章「切り替えポイント南の丘陵」終了後
バーランド領主ティラニィに仕える共和国で最も荒々しく好戦的な将軍。不敗を誇ったバリアント軍であったが、レイルロード近くのメディオン戦でついにその神話は破れたのであった。
条件4 シナリオ3冒頭から
バーランド領主ティラニィに仕える共和国で最も荒々しく好戦的な将軍。不敗を誇ったバリアント軍は敵地における戦闘の疲弊で狂乱軍と化しレイルロード近くのメディオン戦でついにその最期を迎えたのだった。

## パルシス

■出身：アスピニア共和国
■所属：オブサーブ→シンビオス軍
■職業：学者■種族：人間
条件1 シナリオ2冒頭から
かつては共和国代表会議における執政官を任じる身であったが、現在は念願の遺跡発掘に精を出して隠遁生活を楽しむオブサーブの学者。
条件2 シナリオ2第五章「ヘッドランド荒野」戦前のイベント以降
共和国代表会議における執政官の身から遺跡発掘を目的とする学者となるも、親友コムラードとの約束を果たすため、その息子シンビオスの軍の軍師となる。
条件3 シナリオ3冒頭から
ブルザムの諜報活動をするために北の地との境界線にあるオブサーブで表向きは遺跡発掘をする学者をしていた元共和国代表会議の執政官。親友コムラードとの約束を果たすためその息子シンビオスの軍の軍師となった。

## フィアール

■出身：不明■所属：ブルザム教
■職業：司祭■種族：人間
条件1 シナリオ2冒頭から
ブルザム4司祭のひとりで冷酷かつ陰湿な性格の持ち主。変身の術を身につけている。
条件2 シナリオ3冒頭から
ブルザム四司祭のひとりで冷酷かつ陰湿な性格の持ち主である。変身の術を得意にしていて、ドミネート皇帝誘拐事件などではその変身の術を最大限に利用していた。

## フィデリディ

■出身：デストニア帝国
■所属：アロガント軍
■職業：軍師■種族：ケンタウロス
条件1 シナリオ2冒頭から
ドミネート皇帝の指名により軍師および帝王学を学ばせるための教育係としてアロガント第2王子に仕える将軍。かつてはドミネート皇帝のもとでもっとも信頼される将軍といわれていた。
条件2 シナリオ3冒頭から
ドミネート皇帝に嘱望され、軍師および帝王学を学ばせるための教育係としてアロガント王子に仕える将軍だったが、王子が皇帝を裏切ったため任を解かれ皇帝近衛軍の中心で働くことになった。

## フィンディング

■出身：アスピニア共和国
■所属：シンビオス軍■職業：バードラー→ウイングロード■種族：鳥人
条件1 シナリオ2冒頭から
アスピアを救う特別任務のためシンビオス軍に参加することになる。マロリー領主トラスティンに仕える鳥人。
条件2 シナリオ3冒頭から
アスピアを救う特別任務をきっかけにシンビオス軍に参加することになった。シンビオスの義兄であるマロリー領主トラスティンに仕えていた鳥人。

## ブラーフ

■出身：アスピニア共和国■所属：首都警備隊■職業：隊長■種族：人間
条件1 シナリオ2冒頭から
共和国フラッター将軍の息子でありながら、母親はブルザム教のバサンダ司祭という数奇な運命を背負った魔法剣士。その戦略センスはずば抜けて高い。
条件2 シナリオ3冒頭から
共和国フラッター将軍の息子でありながら母親はブルザム教のバサンダ司祭という、数奇な運命を背負った魔法剣士。元アスピア首都警備隊の隊長である。その戦略センスはずば抜けて高い。

## ブライバブル

■出身：アスピニア共和国■所属：ベアソイル領■職業：領主■種族：人間
条件1 シナリオ2冒頭から
共和国のベアソイル領主であり中央院の副代表もつとめる。和平会議の代表団に参加するも会議決裂以降の消息は不明。
条件2 シナリオ3冒頭から
共和国の副国王でありベアソイル領主。和平会議の代表団に参加していたが会議決裂以降の消息は分かっていない。
条件3 シナリオ3「愛に生きる将軍」戦以降
共和国の副国王でありベアソイル領主。和平会議の代表団に参加したが会議決裂後ベアソイル領内に戻っていた。
条件4 シナリオ3ハラルト参戦後
元は愛国者だったが、和平会議遠征の前夜に邪教僧が訪ねてからは別人のようになり妻と息子のハラルドを酒蔵に閉じこめたりアスピアを奪う計画を立てるなど、突然悪魔のように変わってしまった人物。
条件5 シナリオ3「父と子」戦以降
和平会議遠征の前夜に訪ねて来た邪教僧にブルザムの負のパワーを使われてクダンという魔物を産み付けられ共和国崩壊のために動かされた人物。家族には妻と息子のハラルドがいる。

## フラッター

■出身：アスピニア共和国■所属：首都守護隊■職業：将軍■種族：人間
条件1 シナリオ2冒頭から
サラバンドでの和平会議が開催される間共和国の守りとして共和国に残った将軍。共和の理念を理想とする無骨な軍人だが男手ひとつで息子ブラーフを育ててきた。
条件2 シナリオ3冒頭から
サラバンドでの和平会議中共和国を守るその際に国の実状を知り、コムラードらが富を独占し国を私物化していると誤解し軍を動かすが、シンビオス軍と衝突してフィアールにトドメを刺された愛国軍人。息子ブラーフを男手ひとつで育てた。

## フランク

■出身：デストニア帝国
■所属：シンビオス軍■職業：ウルフバロン→ベルセルク■種族：獣人
条件 シナリオ1で仲間にした
異種族を差別する習慣が残る帝国領の地を子供の頃に飛び出した各地を放浪しつづける孤高の獣人。シンビオスの強引さが気に入り仲間となる。

## フランツ

■出身：デストニア帝国■所属：フランツ軍■職業：将軍■種族：ケンタウロス
条件1 シナリオ2冒頭から
マジェスティ第1王子麾下で地味ながら堅実な用兵を常とする将軍。スピリテッドと婚約している。
条件2 シナリオ3冒頭から
マジェスティ第一王子配下で地味ながら堅実な用兵を常とする将軍。スピリテッド将軍と婚約していたが、バサンダ司祭に操られたその婚約者に隊列を乱されシンビオス軍に倒された。

## ブリジット

■出身：デストニア帝国
■所属：ジュリアン軍■職業：ウィザード→ハイウィザード■種族：エルフ
条件 シナリオ3で仲間になったあと
幼少からのイザベラ王女の付き人。デストニア城が占領されそうになった時、王女がおば様と慕う　皇帝第二夫人のメディオンの母メリンダを心配したためデストニア救助に向かうジュリアン軍に加わった自信いっぱいのおてんば娘。

## プリムラ

■出身：エンリッチ王国
■所属：ジュリアン軍■職業：フェアリー→光の妖精■種族：フェアリー
条件 シナリオ3で仲間になったあと
マヤ村の長老イシャハカットの提案でジュリアン軍を手伝うことになった。戦闘能力も高く北の地理にも明るくて頼りがいのある好奇心旺盛な妖精。

## プレスビィ

■出身：デストニア帝国
■所属：マジェスティ軍→ジュリアン軍→　—■職業：軍師■種族：鳥人
条件1 シナリオ2冒頭から
3王子の長兄マジェスティのためドミネート皇帝が適正として選んだ軍師。鳥人のフクロウ族は博学勤勉といわれるが中でも秀才としてほまれ高い人物。しかし少々あわて者でもあるらしい。
条件2 シナリオ3冒頭から
ワルキューレにおそわれたデストニアの危機を伝えるため、フラグシップ号で航海に出ていたマジェスティ王子の軍師。デストニア救助に名乗りをあげたジュリアン軍と行動を共にしている。
条件3 シナリオ3第二章の冒頭から
ジュリアン軍とデストニアを救助したが、スティール将軍に城を追い出されたため権威をふりかざす俗世に愛想が尽きてグラシアとともに世界存続の目的を持つジュリアン軍に加わったフクロウ族の軍師。
条件4 シナリオ3第四章で仲間から抜けた後
グラシアと共に世界存続のために行動するジュリアン軍に軍師として加わったが、メディオンの実母メリンダを守るように要請されたため、ジュリアン軍から離れアスピアに残ったフクロウ族の鳥人。

## プロフォンド

■出身：アスピニア共和国■所属：首都守備軍→プロフォンド軍→ジュリアン軍■職業：将軍→ジェネラル■種族：人間
条件1 シナリオ2冒頭から
サラバンドでの和平会議開催に当たり万が一の事態に備え、軍をひきいてレイルロード近辺に駐留していた将軍。
条件2 シナリオ2第二章「アナフェクト村荷置き場」戦以降
サラバンドでの和平会議に当たり万が一の事態に備え、軍をひきいてレイルロード近辺に駐留していたが会議決裂とともにガーゼル軍に追われアナフェクト村の船を奪い逃走する。
条件3 シナリオ2でステラを倒してシナリオ3を始める
和平会議決裂後、ガーゼル軍に追われアナフェクト村の船を奪い逃走するがその船を奪う際に　最愛の恋人でありまた副官としても信頼するステラをメディオン軍に倒された共和国将軍。
条件4 シナリオ2でステラを倒しており、シナリオ3の第三章「愛に生きる将軍」戦を終了させる
自分の子を身に宿した恋人のステラをメディオン軍に討たれた仇を討つため、メディオンの母親を守りながら進軍するジュリアン軍におそいかかったが力およばず敗れた共和国の将軍。
条件5 シナリオ2でステラを助けてシナリオ3を始める
和平会議決裂後アナフェクト村で船を奪い帝国を後にするが、その際に戦闘となりその戦闘の対戦相手メディオン軍に最愛の恋人副官ステラの命を助けられメディオンに恩を感じている共和国将軍。
条件6 シナリオ2でステラを助けており、シナリオ3「愛に生きる将軍」戦でプロフォンドを倒した場合
ベアソイル軍と共闘する仮面邪教僧に恋人ステラを人質に取られ脅されたため、過去にステラを救ってくれた恩人メディオンの母親メリンダを連れたジュリアン軍と戦わさるを得ず敗れた将軍。
条件7 シナリオ2でステラを助け、シナリオ3「愛に生きる将軍」戦でプロフォンドを倒さず終了させる
仮面邪教僧に恋人ステラを人質にされ、恩人メディオンの母親を連れたジュリアン軍と戦うが、ステラと共に命を救われてその恩義に報いようとジュリアン軍に参加する共和国将軍。

## ヘイワード

■出身：不明■所属：シンビオス軍
■職業：アーチャー→スナイパー→ボウマスター■種族：エルフ
条件1 シナリオ1で仲間にした
忠義をささげるに足る人物に仕えるため流浪の職業軍人を続けていた傭兵。サラバンドの守備隊に雇われた際にサラバンド桟橋で起きた事件に遭遇。そこでシンビオス軍に出会い仲間となる。
条件2 シナリオ1で仲間にしていない
サラバンドに雇われ守備隊に加わる傭兵。和平会議中に起きた皇帝誘拐事件のさいサラバンド桟橋で事件の真相を知るが、敵からの致命的な攻撃を受け倒れる。

## ヘドバ

■出身：スタンプの樹海
■所属：スタンプ村→メディオン軍
■職業：精霊使い→召喚士→ソーサラー■種族：森エルフ
条件1 シナリオ2第三章「愛に生きる将軍」戦オープニングイベント以降
スタンプ村のリーダー、ダビデの恋人で、いつも森エルフいちの美しい歌声で村の奥の木の頂上で歌っている女森エルフ。
条件2 シナリオ2第三章の「樹海の回廊」戦で助けて仲間にする
恋人ダビデがブルザム教に協力しないため。その見せしめに洗脳されるが、メディオンたちの活躍で正気に戻り、ダビデと共にメディオン軍に参加する精霊使い。

の女森エルフ。
**条件3** シナリオ２第三章の「樹海の回廊」戦闘で死んだ場合
恋人ダビデがブルザム教に協力しないため、その見せしめに洗脳されメディオン軍と戦うことになってしまった女森エルフ。そしてヘドバはその戦闘中、恋人ダビデに看取られながらの最期を迎えた。
**条件4** シナリオ２で死んだ状態で、シナリオ３を始める
恋人ダビデがブルザム教に協力しないためその見せしめに洗脳され、メディオン軍と戦うことになってしまった女森エルフ。その戦闘中ヘドバは恋人ダビデに看取られながらの最期を迎えたのだった。

## ベネトレイム

■出身：アスピニア共和国
■所属：―　→ジュリアン軍
■職業：代表国王→先導者■種族：人間
**条件1** シナリオ２冒頭から
アスピニア共和国の独立戦争時にはコムラードの配下で数々の奇策を用い、諸将を手玉に取るなど智将として名高いアスピニア共和国の代表国王。
**条件2** シナリオ３冒頭から
アスピニア共和国の独立戦争時にはコムラードの配下で数々の奇策を用いて諸将を手玉に取るなど智将として名高い。アスピアへ戻るまでのシンビオス軍では軍師を務めたアスピニア共和国代表国王。
**条件3** シナリオ３第四章でジュリアン軍の軍師になってから
レモテスト遠征へ同行するため、皆の心配をよそにジュリアン軍に軍師として加わった。智将として名高く、シンビオス軍の軍師も務めたことがあるアスピニア共和国の代表国王。
**条件4** シナリオ３第四章オーラル村のイベント終了以降
伝説の遠征軍が正しい道を進むため、その道先を案内する責務を負った先導者の血族としてジュリアン軍に軍師となって参加した共和国代表国王。

## ヘラ

■出身：エルベセム■所属：メディオン軍／×エルベセム教団■職業：マスターモンク／×修行尼■種族：人間
**条件1** シナリオ２第四章「エルベセム平原」戦で仲間にした
ブルザム教団にエルベセム神殿を占領され人質となってしまったエルベセムの修行尼。光の神子グラシアを助けるためにやってきたメディオン軍に助けられ、仲間となる。
**条件2** シナリオ２第四章「エルベセム平原」で死んだ
ブルザム教団にエルベセム神殿を占領され、人質となってしまったエルベセムの修行尼。意を決して脱出をはかるが、その甲斐なくブルザムの凶刃に敗れてしまった。

## ペン

■出身：???→不明■所属：シンビオス軍■職業：ペンギン?→フレアペンギン→武者ペンギン■種族：不明→ペン種
**条件1** シナリオ１で仲間にした
万里の長城以北の地に生息するペンギンに似たモンスターの一種？　何の因果かシンビオス軍がペンの卵を手に入れたことが引き金となり、紆余曲折をへてシンビオス軍に仲間入り。
**条件2** シナリオ１で仲間にしており、シナリオ３でペンドルフの話を聞く
万里の長城以北の地に生息するペンギンに似たモンスターの一種？　何の因果かシンビオス軍がペンの卵を手に入れたことが引き金となり、紆余曲折をへてシンビオス軍に仲間入り。

## ペンコ

■出身：???→不明■所属：メディオン軍■職業：ペンギン?→サンバペンギン→舞妓ペンギン■種族：不明→ペン種
**条件1** シナリオ２で仲間にする
メディオンがペンの卵をふ化させたため、頼まれもしないのにメディオン軍に仲間入りした、はた迷惑なペンギン？　ペンとは同種のモンスター？のようだが、その詳細は　いっさい不明である。
**条件2** シナリオ３のアスピアでペンドルフの話を聞く
メディオンがペンの卵をふ化させたため、頼まれもしないのにメディオン軍に仲間入りした、はた迷惑なペンギン？　ペンドルフによれば世界が乱れるときに現れるという伝説の種族だという話だが？

## ペンドルフ

■出身：不明■所属：ジュリアン軍／△―■職業：学者ペンギン→ペンギン博士■種族：ペン種
**条件1** シナリオ３のアスピアでペンドルフを仲間にした
アスピアの町でペンとペンコの交尾を壁越しに覗いている学者風のペンギン？　世界の危機を救おうと北へ向かうジュリアン軍に参加するためにやって来たと強引に仲間に加わった。
**条件2** シナリオ３のアスピアでペンドルフを仲間にしなかった
アスピアの町でペンとペンコの交尾を壁越しに覗いている学者風のペンギン？　本人によれば　世界の危機を救おうと北へ向かうジュリアン軍に参加するためアスピアにやって来たとのことである。

## ホースト

■出身：アスピニア共和国
■所属：シンビオス軍■職業　：ウォリアー→バロン■種族：半獣人
**条件1** シナリオ１で仲間にした
バーランドの守護をしていたが帝国軍のバーランド侵攻により所属していたティラニィ軍がアスピアに撤退してしまったため　前線に出られるシンビオス軍に参加した戦いが生きがいの戦士。
**条件2** シナリオ１で仲間にしていない
バーランドの守備をしていたが、帝国軍のバーランド侵攻により前線を離れてアスピアに撤退した戦いが生きがいのティラニィ軍の戦士。

# マ

## マーガレット

■出身：アスピア共和国
■所属：マロリー■職業：領主の妃
■種族：人間
**条件** シナリオ２＆３・各冒頭から
マロリー領主トラスティンの元に嫁ぎひとり息子アグリードをもうけている年の離れたシンビオスの実姉。

## マーキィ

■出身：不明→ボウレット山
■所属：―　→ジュリアン軍／×―
■職業：雪女→魔女→ウィッチ／×雪女■種族：―　→魔女
**条件1** シナリオ３ボウレット山小屋での雪女イベント後
その昔は魔女が住む山として有名だったボウレット山にここ数年現れる雪女。人を凍らせ生き血をすすることが自分が生き延びるための方法で、ブルザムに恨みを持っているらしい。
**条件2** シナリオ３「雪山の魔女」戦で倒した
ブルザムに逆らって呪いをかけられ、雪女としてジュリアン軍と戦い敗れたが、死ぬ間際にグラシアの祝福によって呪いが解け元の姿に戻ることができたボウレット山の魔女。
**条件3** シナリオ３「雪山の魔女」戦で彼女を倒さす仲間にした
ブルザムに逆らったため呪いをかけられ雪女としてジュリアン軍と戦うが、グラシアの祝福によって呪いが解かれて呪いをかけたブルザムに借りを返すためジュリアン軍に加わった魔女。

## マジェスティ

■出身：デストニア帝国
■所属：マジェスティ軍■職業：帝国第1王子→帝国第一王子■種族：人間
**条件1** シナリオ２＆３・各冒頭から
「威厳」という意味の名を持つ王子。外見的には王子の中で一番父親似だが、父親ドミネート皇帝ほど残忍ではなく芸術を愛する貴族趣味的な性格をもつ。次期皇帝が自分であるとの意識は強い。
**条件2** シナリオ３第２章最初から
「威厳」という意味の名を持つ王子。外見的には王子の中で一番父親似だが、父親ドミネート皇帝ほど残忍ではなく芸術を愛する貴族趣味的な性格をもつ。決断力が弱くカリスマ性にも乏しいが、次期皇帝が自分であるとの意識は強い。

## マスキュリン

■出身：アスピニア共和国■所属：シンビオス軍■職業：魔術師→ウィザード→ハイウィザード■種族：エルフ
**条件** シナリオ２＆３・各冒頭から
シンビオスの付き人として幼少から育っているエルフの女魔道師。少しおっちょこちょいで奔放な性格はシンビオス軍にあっては貴重な存在。

## マニュピル

■出身：デストニア帝国
■所属：シンビオス軍／クアース村
■職業：スチームナイト→スチームバロン／△機械技師■種族：ゴブリン
**条件1** シナリオ１で仲間にしている
ゴブリン族の機会関係のエキスパート。蒸気期間研究の助手をしていたが、自作のパワードスーツの性能を試すためクアース村を出てシンビオス軍に参加。
**条件2** シナリオ１で仲間にしておらず、シナリオ２を始めた場合
ゴブリン族の機械関係のエキスパート。クアース村で蒸気機関研究の助手として強制的に働かされていたが、シンビオス軍の活躍により自由の身となる。
**条件3** シナリオ１で仲間にしておらず、シナリオ２をはじめた場合
ゴブリン族の機械関係のエキスパート。クアース村で蒸気機関研究の助手として劣性ヒュードルに働かされていたが、シンビオス軍の活躍で自由の身となった。

## ムラサメ

■出身：アスピニア共和国
■所属：シンビオス軍■職業：忍者→マスター忍者■種族：人間
**条件1** シナリオ２冒頭から
オブサーブのパルシスの命によりブルザム教団やヒュードルに関する情報を各地で集めていた忍者。
**条件2** シナリオ２第五章「ヘッドランド荒野」戦前イベント以降
オブサーブのパルシスの命によりブルザム教団やヒュードルに関する情報を各地で集めていた忍者。パルシスが軍師となったシンビオス軍に北の地での重要情報を携えて加わった。

## メリンダ

■出身：デストニア帝国■所属：ドミネート皇帝■職業：第二夫人■種族：人間
**条件1** シナリオ３冒頭から
皇帝に造船所で働く姿を見初められ、皇帝の第二夫人となった普通民の娘。皇帝との間に息子メディオンをもうけた。
**条件2** シナリオ３第三章冒頭から
皇帝に造船所で働く姿を見初められ、皇帝の第二夫人となった普通民の娘。メディオンを命令に従わせる切り札として皇帝はメリンダを人質にしようとしたが、司令書を書き換えるレリアンスの機転でジュリアン軍に合流することができた。
**条件3** シナリオ３第四章アスピニアのイベント後
皇帝に造船所で働く姿を見初められ、皇帝の第二夫人となった普通民の娘。メディオンを命令に従わせる切り札として皇帝が人質にしようとしたが失敗し、無事アスピアに着いたメリンダはブレスビィとともにアスピアに残った。

# ヤ

## ヤシャ

■出身：デストニア帝国→不明→ファーイースト村■所属：皇帝直属→　―→抜け忍■職業：忍者→隠密■種族：不明
**条件1** シナリオ２＆３・各冒頭から
帝国に隠密として仕える忍者。その生い立ちや隠密活動については帝国幹部にも明かされずナゾである。
**条件2** シナリオ３「父と子」戦終了以降
神出鬼没の忍者として恐れられていたが、実は三人のヤシャが三位一体となり相手をかく乱して隠密活動を行っている。そのうち壱のヤシャはメディオン軍に、弐のヤシャはジュリアン軍に敗れた。
**条件3** シナリオ３の第六章「シノビの掟」戦以降
最強の忍者になるため抜け忍となり、三兄弟で会得した三位一体の術を使って神出鬼没の忍者として恐れられていたが、壱のヤシャはメディオン軍に敗れ弐と参のヤシャはジュリアン軍に敗れた。

## ヨウちゃん

■出身：東方の異国■所属：マヤ村
■職業：武器屋■種族：人間
**条件** シナリオ３マヤ村武器屋のヨウちゃんと話す
中途半端じゃ終われない性分のせいか、武器屋の仕事もそっちのけでゲームにのめり込む武器屋の主人。食が細いくせに実家のご飯のおいしさを熱く語る格闘バカでもある。

# ラ

## レインブラッド

■出身：デストニア帝国■所属：皇帝直属■職業：―■種族：不明
**条件1** シナリオ２冒頭から
帝国皇帝の力の象徴であり、完全なる殺戮部隊と言われる赤装束に身を包んだ6人の精鋭のこと。仮面の下の正体は諸説紛々囁かれるが実際のところは全くの謎に包まれている。
**条件2** シナリオ３冒頭から
帝国皇帝の力の象徴であり、完全なる殺戮部隊と言われる赤装束に身を包んだ六人の精鋭のこと。仮面の下の正体は諸説紛々囁かれるが実際のところは全くの謎に包まれている。
**条件3** シナリオ３第四章「レインブラッド再び」戦以降
赤装束に身を包む六人の精鋭の呼称で別名最強のチェス軍団とも呼ばれる。彼らは本来六人が一体となり行動する殺戮部隊で皇帝の力の象徴であるが、仮面の下の正体はナゾに包まれている。

## レオン

■出身：デストニア帝国■所属：ジュリアン軍／×―■職業：ライオン戦士→ライオンキング／×傭兵戦士■種族：獣人
**条件1** シナリオ３の第二章「獣王咆哮す」戦で仲間にする
デストニアを救ったジュリアン軍に感動し、仲間に加わろうと帝国国境の関所であるバリエレ要塞を越えようとしたが戦いになり、ジュリアン軍に助けられて仲間になった傭兵戦士の獣人。
**条件2** シナリオ３の第二章「獣王咆哮す」戦でレオンが倒れている
デストニアを救ったジュリアン軍に感動し、仲間に加わろうとあとを追いかけ国境の関所であるバリエレ要塞をニセの出国許可証で越えようとしたが、バリエレ軍に倒された傭兵戦士の獣人。

## レリアンス

■出身：デストニア帝国■所属：レリアンス軍■職業：将軍■種族：人間
**条件1** シナリオ２冒頭から
下級貴族上がりのため、似た境遇のメディオンに対して理解を示し公私にわたって力となってくれる。義侠心にあふれる将軍であり、戦艦シーゲイト号の艦長でもある。
**条件2** シナリオ２第四章の「戦艦白兵戦」以降
メディオン王子に理解を示す戦艦シーゲイト号の艦長。部下を助けるため乗り込んだ沈没寸前のエグゼキュータ号でフィアール司祭の罠により、船倉にある牢に閉じこめられてしまった。
**条件3** シナリオ１で船倉のカギを回収しており、シナリオ２第五章「ヘッドラント荒野」戦オープニングイベント以降
メディオン王子に理解を示す。洞察力鋭く義侠心あふれる将軍であり、戦艦シーゲイト号の艦長であるが、ドミネート皇帝の命により陸にあがり、ドミネート軍として共和国進軍に参加。
**条件4** シナリオ１で船倉のカギを回収しておらず、シナリオ２第五章「ヘッドランド荒野」戦最初のイベント以降
メディオン王子に理解を示す戦艦シーゲイト号の艦長だったが、フィアール司祭の罠にはまって乗り込んだエグゼキュータ号が沈没し、あえない最期を遂げてしまった。
**条件5** シナリオ２でレリアンスを助けている状態で、シナリオ３を始める
フィアール司祭のワナで沈没寸前の船に閉じこめられたが、ゼロとシンビオス軍の活躍によって危機一髪で助かった。メディオン王子に理解を示す戦艦シーゲイト号の艦長であり将軍。
**条件6** シナリオ２でレリアンスが死んでいる状態で、シナリオ３を始める
フィアール司祭のワナにはまって乗り込んだエグゼキュータ号が沈没し、あえない最期を遂げてしまった。メディオン王子に理解を示していた戦艦シーゲイト号の艦長であり将軍。

## ロック

■出身：デストニア帝国■所属：ガーゼル軍→メディオン軍■職業：戦士→ウォリアー→バロン■種族：獣人
**条件1** シナリオ２バルサモの町で話す
バルサモの町の帝国本陣で傷つき倒れる仲間を見捨てられず看病を続ける帝国軍の戦士。
**条件2** シナリオ２でウォルツを助けた後に話しかけ、仲間にする
バルサモの町の帝国本陣で傷つき倒れる仲間の看病をしていたが、メディオンが仲間を助けてくれたのでお供をすることになった帝国軍の戦士。

## ロビィ

■出身：エルベセム
■所属：宝物庫→メディオン軍■職業：守り神→機械兵→機神■種族：ロボット
**条件1** シナリオ２エルベセム村村長の家で発生するイベント以降
エルベセムの宝物庫に眠る守り神。ロビィズアイという宝石をはめ込めば、無敵の魔人ロビィが甦ると言われている。
**条件2** シナリオ２で仲間にする
千年もの間眠り続けていた機械兵。ロビィズアイによって目覚めた人工知能はエルベセムの意志を受け継ぐと判断する。メディオン軍に参戦することを決定した。ちなみに音声機能には障害が発生中である。
**条件3** シナリオ２で仲間にしてシナリオ３を始める
千年もの間眠り続けていた機械兵。ロビィズアイによって目覚めた人工知能は、エルベセムの意志を受け継ぐと判断するメディオン軍に参戦することを決定した。ちなみに翻訳回路には問題が生じているらしい。

## ロマテラ

■出身：アスピニア共和国
■所属：スワンブランド
■職業：領主の娘■種族：人間
**条件** シナリオ２第六章の冒頭以降
共和国に乗り込んだドミネート皇帝に決戦を挑むが、メディオン軍に倒され亡き領主となったサイオスの長女。後の戦いの火種を残さぬために、ドミネート皇帝から死の宣告を受けた。

## ローリィ

■出身：不明■所属：ジュリアン軍
■職業：ユニコーン→幻獣王
■種族：ユニコーン
**条件** シナリオ３で仲間にする
デストニア城でのゴリアテとの戦いで、ゴリアテ司祭を見逃してと頼まれて助けると返事をしたジュリアンにジェーンがお礼においていったジェーンの友達のユニコーン。

# ワ

## ワルキューレ

■出身：不明■所属：―
■職業：―■種族：―
**条件1** シナリオ２の第四章「戦艦白兵戦」以降
キノコの様な形で、緑の光を出して飛ぶ物体。オールドテスタメントには「悪しき宮殿のドームたるワルキューレ」と記述されている。
**条件2** シナリオ３冒頭から
キノコのような形をしており、緑の光を出して飛ぶ巨大な浮遊兵器。ヒュードルの魔力を持つ杖から送られる念の力によって操作され、稲妻のような光線を放ち全てを切り裂く。

# CHAPTER III

# World

Story

World Map

Town Guide

World Guide

Item & Magic

# Legend of SHINING FORCE III

光の戦士による
伝説の遠征軍のことを
シャイニングフォースと
呼称するのです
神よ
シャイニングフォースに
勝利を！

## 王都の巨神
A TITAN OF THE ROYAL METROPOLIS

アスピニア共和国は、今から20年ほど前にデストニア帝国から独立した。だがここ数年の異常気象で飢饉が続き、各地で内乱が発生。隙をつかれて帝国の侵攻を許してしまう。緊迫する最前線。今しも全面戦争かという時、中立国サラバンドが和平会議を提案、その首都たる海上都市に、両国の首脳が集まることとなった。そんな共和国側の首脳陣の中に、体調不全の父の代理としてやって来た若き剣士がいた。独立戦争で民を導いた英雄コムラードの息子、シンビオスである。事件は、彼が友好的な帝国の第３王子と出会った時に起きた。「帝国皇帝誘拐さる」。誘拐犯とみなされた共和国国王は、シンビオス率いる小隊に護衛されて海上都市を脱出。途中で怪しい仮面僧を連れた邪教司祭が真犯人だという事実を知るが、彼らを捕らえることができず、結局母国首都に戻ることになる。シンビオスが、父の仇を探している傭兵ジュリアンと出会ったのは、そんな時だった。同行を望む彼を加えた一行は、汽車に乗ろうと向かった先で２つの軍に挟まれ、窮地に陥る。だが幸いにも、皇帝の行方を知るためにシンビオス軍を追ってきていたメディオン軍の加勢を得、戦いに勝利。彼らの誤解を解いて再び故国に向かった。

その後、立ち寄った村で超人類の「劣性ヒュードル」と戦ったシンビオスたちは、はるか昔、恐怖と絶望の圧政者として君臨した伝説の存在「真性ヒュードル」の目覚めが近いことを知る。また、真性ヒュードルのブルザムを崇める邪教司祭が、南の大地を悪しき力から守ってきた守護像の破壊を企んでいることも知るが、時わずかに遅く、像は破壊された。しかもそこに、ジュリアンの探す父の仇、真性ヒュードルのガルムも出現し、戦いを挑んだジュリアンを運河に投げ込んでしまう。そこへ追い討ちをかけるように、帝国軍と共和国反乱軍との連合軍が現れるが、一行は、友の危機を知って駆けつけたメディオン軍との共闘でこれを撃破。友に礼と聖地の異変を告げて別れ、母国首都へと帰りつく。

しかし、戻った首都は反乱軍の襲来を受けていた。シンビオスの故郷にも共和国将軍フラッター率いる反乱軍が進軍。急行してその侵攻を食い止めたのも束の間、現れたブルザム教の司祭フィアールが、シンビオスと和解しかけていたフラッターを殺し、さらに彼の父コムラードをも手にかけて去る。その後、同じ司祭の手にかけられようとした父の親友、パルシスを間一髪で救ったシンビオスは、彼から話を聞いた。共和国を案ずるために隠されていた事実や、ヒュードルの復活のこと。そして、彼らに何か起きた時は、次世代の者に意志を伝えるという誓いのことを。父の遺志を継いだシンビオスは、まず国内を建て直すため、助力を求めて義兄の元を訪れた。だが、邪教司祭バサンダの操る巨神戦士やその子ブラーフの手を借りて、この時すでに共和国首都を占領していた帝国第２王子の手によって、義兄の幼い息子が人質にとられていることを知ったシンビオス軍は、単独で首都に進軍。ブラーフとその母バサンダを倒した。バサンダに操られていた巨神戦士はそのせいでコントロールを失い、配備されていた城の堀から、通る者を無差別に攻撃するようになるが、それを知って一計を案じたパルシスは、堀に大量の水を放流し、巨神戦士を押し流させた。作戦は見事成功、巨神戦士は破壊され、皇帝誘拐に始まる一連の事件の黒幕だった帝国の第２王子も倒れて、首都は再び共和国の手に戻った。

しかし、そこに新たな帝国軍が攻め入った。軍を率いていたのは、たび重なる戦いでシンビオス軍と共闘し、友好を深めてきた帝国第３王子メディオン。説得空しく剣は抜かれ、母国を守るため、シンビオスも友に剣を向けるが……。

# 狙われた神子

A SAINT OF THE TARGET

帝国の第３王子メディオンは、母が平民出身のため、正妃の子である兄王子や多くの貴族に軽んじられていた。和平会議時も居場所のなかったメディオンは、居合わせた海上荷置き場で怪しい仮面僧を発見。追跡の途中でシンビオスと出会うが、友好を深める間もなく爆発騒ぎが起き、一時避難した帝国寄宿舎に皇帝誘拐の報が届いた。共和国を犯人として宣戦布告後、皇帝捜索を開始する帝国陣営。兄に自軍本隊を取り上げられたメディオンも、少ない戦力ながら、事件の唯一の手がかりであるシンビオス軍を追跡した。やがて追いついたシンビオスたちの話から、誘拐の実行犯が邪教僧たちだと悟ったメディオン軍は、一行に好意的なレリアンス将軍の力を借りるため、将軍のいる地、運河に挟まれた中州地帯バーランドへ向かう。だが地下洞窟を抜けて渡った対岸で、共和国反乱軍と帝国軍が連合してシンビオス軍に対する罠を張ろうとしていることを知り、急遽進路を変更。友軍の危機に駆けつけ、加勢して敵連合軍を倒した。

戦闘後、聖地の心配をするシンビオス軍に様子を見てくると約束したメディオン軍は、森エルフの使う樹上の道でヒュードルのガルムと会い、聖地エルベセムの危機を教えられる。その後、平原近くの川辺で倒れていたジュリアンを仲間に加えて町に入ったが、頼みの将軍は不在。仕方なくそのまま聖地に渡った王子たちは、神殿で、正の超人類の血を引く神子グラシアとベセムの杖を狙う邪教司祭、狙いを同じくする皇帝直属の殺戮部隊レインブラッドらと対峙する。だが幸い、彼らはベセムの杖が解放された時にその正なる力で気絶し、無事に神子と杖を保護したメディオン軍は、ちょうど聖地に到着したレリアンスの船で脱出した。こうして聖地の事件が一段落すると、一行は事件の黒幕と思われる第２王子アロガント及びサラバンド総督グラビーを追って、今は共和国領海内に移ったサラバンド海上都市に舳先を向けた。ところが、航行中に砲撃してきたアロガント派の帝国戦艦と交戦、これを撃沈したおり、罠にはめられて、レリアンスが沈む戦艦に閉じ込められてしまう。また同じ時、第１王子の軍師ブレスビィが戦艦で現れ、帝都がヒュードルの浮遊兵器に襲われたことを告げた。この救援に名乗りを上げた神子やジュリアンらに帝都を任せたメディオンは、サラバンドに着くと、軍師の機転で総督府に潜入。グラビー邸に乗り込んで皇帝を奪還する。しかし、頼みの船を事件の黒幕アロガントらに盗まれたため、歩いて帰国することに。この時皇帝は、思惑あって、ペガサスのオネスティに帝都宛の書簡を届けさせた。

やがて、一行の元にアロガント戦死の報が届いた。皇帝はその死がグラビーのせいだとし、末息子に討伐を命じる。応じたメディオン軍は巨大戦車を操るグラビーを倒したが、彼が死に際に戦車で共和国の城壁を破壊したため、城壁を守る共和国将軍ティラニィに占領者と断じられてしまう。実際はティラニィが裏でグラビーらと結託していたにせよ、結果的に、友情を培ってきたシンビオス軍を含む共和国軍を倒してしまったメディオン軍。首都への道が開けたことを知った皇帝は、共和国侵攻を嫌がる息子に、帝都に届けた書簡で彼の母を人質にとったことを告げた。共和国を占領せねば母の命はない。仕方なく攻め入ったメディオンは、城に続く堀の橋で友シンビオスと対峙する。だが彼と切り結んだ瞬間、制止の声が響いた。続けて瀕死のヤシャも現われ、謎の言葉を残して果てる。「マジェスティ様が…、ジュリアン…!!」と。

——遠くに灯が見えた。黒い海の向こうに浮かぶ帝都の紅い灯から、第３の物語が始まる。

# 氷壁の邪神宮

THE CORRUPT SHRINE IN ICE BARRIERS

今から10年の昔、西方の小国で負の超人類ヒュードルが姿を現し、その劣性なる者が過去の栄光を取り戻さんと暗躍した。彼らの陰謀は勇者たちによって断たれたが、この時ヒュードルに父を殺され、義父とともに町を出た１人の少年がいた——。～「SHINING THE HOLYARK」

古代の浮遊兵器に襲われている帝都の救援に赴いたジュリアンと仲間たち。襲いくる邪教僧を叩きのめした一行は、皇帝が神子グラシアとベセムの杖を狙っていることを承知で帝都に向かう。そして、ブルザム教と関わりを持つ少女ジェーンの助力もあって都を救うが、恩知らずの帝国軍に追われる羽目に。追手を逃れて国境を越えたジュリアン軍は、中立地帯に現れた帝国戦艦から軍が追跡を止めたことを告げられ、皇帝命令だとしてメディオンの母メリンダを渡される。だが、その命令は実際には皇帝から発されたものではなかった。息子を脅すためにその母を人質に取ろうとした皇帝の書簡を見て、オネスティの上官レリアンスが内容を書き換えていたのだ。皇帝の真意を悟ったジュリアン軍は、領主に化けた魔物の妨害を退けながら共和国首都に急いだ。そして間一髪で友２人の戦いを止めさせ、皇帝の野望をくじいたのだった。

そしてここから真の戦いが始まった。北の果てレモテストに封印された真性ヒュードルのブルザムを倒すため、遠征が開始されたのだ。まずはシンビオス軍が旅立ち、皇帝を帝国に届けたら合流すると約束してメディオン軍が出発。共和国代表国王ベネトレイムを軍師としたジュリアン軍も少し遅れて出立するが、北に入ってすぐ、神子グラシアが真性イノベータでないことが判明。神子を真性ヒュードルに対抗できる真の超人類に変えるための儀式を受けるため、マヤ村へと向かう。帝国皇帝が送り込んだ刺客レインブラッドとの戦いを経て目指すマヤを訪れた一行は、長老に言われて聖なる丘アークヒルに行き、試練を越えて儀式を受けた。これによりグラシアは真のイノベータとなるが、問題はまだ残っていた。ブルザムがいる邪神宮は岸壁にあり、登る方法がなかったのだ。そんな時、彼らの前にジュリアンの父の仇ガルムが姿を現した。ベセムの杖を使わずに自分を倒せたら探す答えを教えよう、と言うガルム。彼と戦い、見事倒した一行はガルムから邪神宮への入り方を聞き出すが、止めはさせず逃げられてしまう。

その後、北に向かうジュリアン軍を、レインブラッドと邪教徒の猛攻、吹き出す火山と猛吹雪が襲った。しかも帝国隠密にリーダーの命を握られたシンビオス軍や、ブルザム大司教に操られたメディオン軍ら、先行していたはずの友軍とも戦うことに。そんなジュリアン軍をジェーンが再び助けてくれるが、今度は彼女がブルザムの怒りをかい、連れ去られてしまった。

彼女を救うためにも急がねば……！　光の軍勢となって決戦に挑む３つの軍。２つの友軍は邪神宮への道を開くスイッチのある東西の塔へ。ジュリアン軍は岸壁前でバサンダ母子を倒し、邪神宮へ突入する。だが、激戦の末に倒したブルザムは死ななかった。真の超人類は生命力を失っても消滅しないのだ。ベセムの杖を手にしたグラシアが全力を放ち、やっと消滅させるが、その代償としてグラシアも力を失ってしまう。

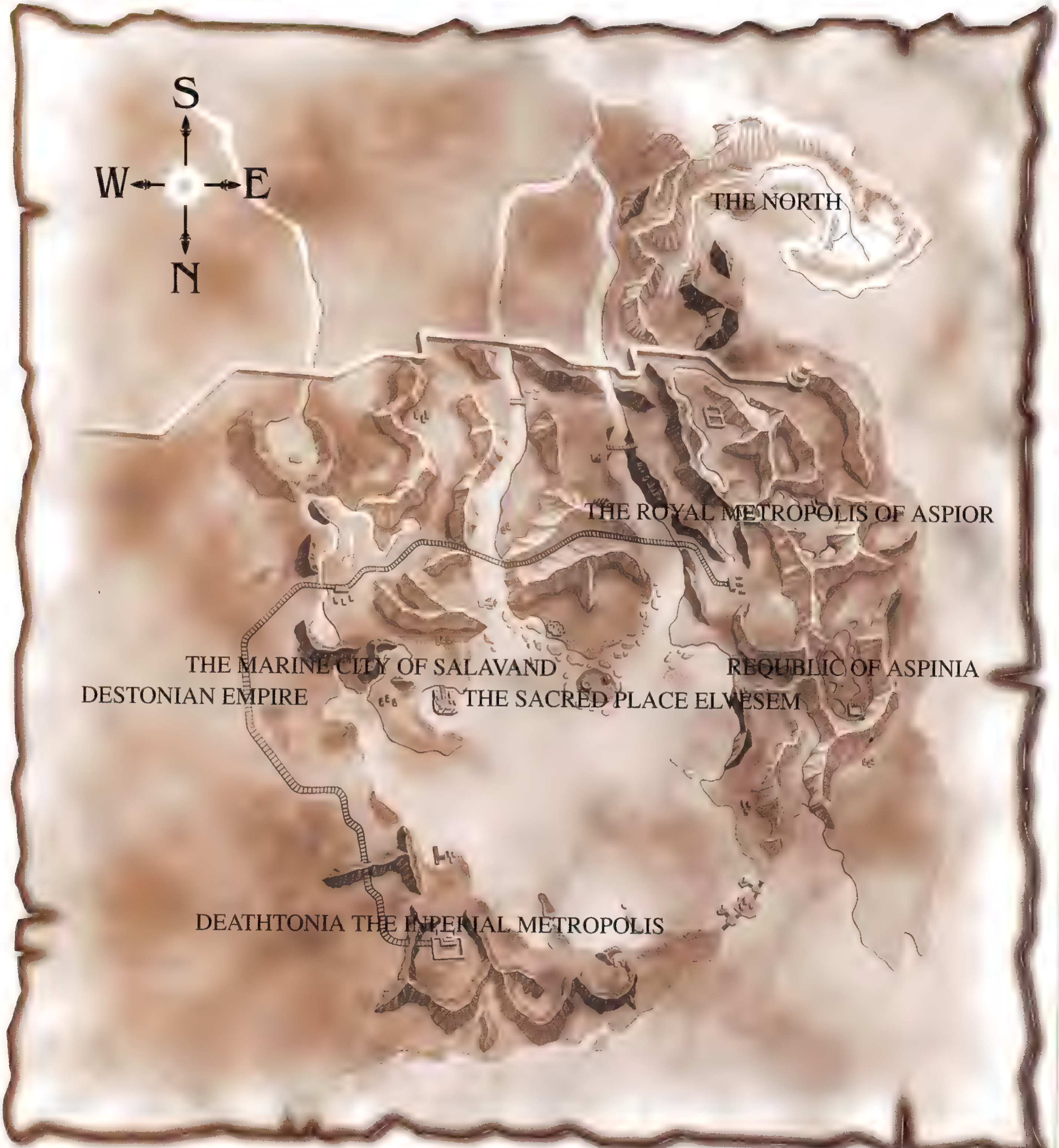
戦いは終わった。南に戻る仲間たちと別れ、戦いの中で見つけた大切な者のため、最果ての地へと旅立つジュリアン。そして彼の頭上を過ぎていく、１隻の空飛ぶ箱船——。その光景を、２人のヒュードルが眺めていた。10年前に西方を騒がせたヒュードルの１人エリーゼと、そしてもう１人。ある少年の父を殺し、10年の時をかけて全てを仕組んだ最強のヒュードルが。

# WORLD MAP

## パルメキア大陸東部

THE EASTERN PART OF THE PARMECHIAN CONTINENT

あの力の効力が切れる前に…
ゆがんだ時のひずみを正し…
邪悪なるものの侵略を防いでおくれ……



氏名　　年齢　　性別　男　女
職業・勤務先
学校（学部・学年）

パルメキア大陸東部は、湾というには大きい内海であるデストニア海を囲むようにして、北東部にアスピニア共和国、北西部以南から南東部にデストニア帝国の領土が広がる。帝国側は農作物の生産に適した平地が多く温暖な気候に恵まれた土地だが、共和国側は山が多く土地が痩せているため生産に適さない場所も多い。また、山が多いために地域によって気温の変化が生じやすい。そのことは、共和国内に湿地や砂漠などがあることからも見ることができる。

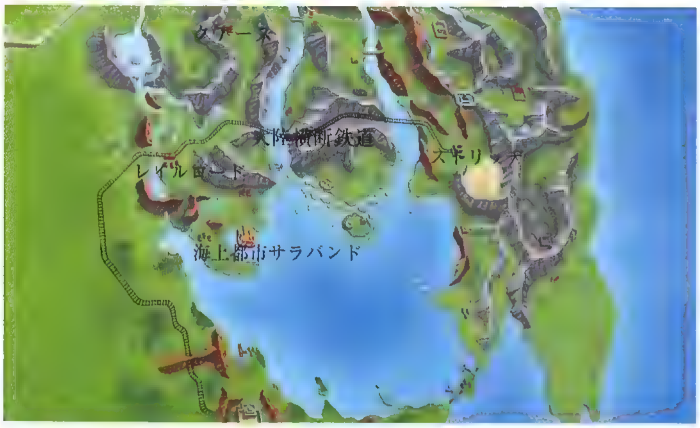
共和国と帝国の間に位置し東西の大きな運河に挟まれた中州地域は「バーランド」と呼ばれ、20年前の独立戦争以降は共和国の領土であったが、バーランド紛争により現在帝国の支配下となっている。バーランドの南には、この大陸東部地域で広く信仰されるエルベセム教の聖地「エルベセム」があり、その周辺を含むデストニア海には、海上を移動する人工島を首都に持つ永世中立貿易国サラバンドがある。サラバンドは土地のない国と言われるが、大陸横断鉄道の駅が置かれる場所や国有財産的土地などの拠点は数箇所に存在する。

アスピニア北東から延びる半島とデストニア南東から延びる半島は接近しているため、半島と半島の間に突き出た岩礁を利用して高架橋が架けられている。この橋は古代文明の遺跡だが、現在でも利用可能。橋でつながる道は「大陸航路」と呼ばれ、帝国と共和国を陸路で行き交う商人たちに利用されている。また、同じ古代遺跡で「万里の長城」と呼ばれる長大な城壁が、両国の外側に張り巡り外敵の侵入を防いでいる。この城壁により大陸東部は北と南に分けられ、エルベセムから城壁へと正なる力が供給されていた間は、北に生息する凶悪なモンスターがこの地域に入り込むことは少なかった。統一国家として君臨していた頃の帝国でも、万里の長城の外側は非常に危険な地域として恐れられていたため、強固な軍需型国家でありながら国外への勢力拡大については消極的でもあった。そのためか、万里の長城外側にあるパルメキア大陸の西部や中央部などの地域について知るものは少ない。

万里の長城外側、アスピニア北部よりさらに北に位置する地域は「北の大地」と呼ばれている。常に深い雪に覆われる場所もあるが、一部地域では温泉など火山の恩恵を受けている場所もある。この北地域と南地域は、往き来が全くないわけではないが、厳しい気候と獰猛なモンスターなどが生息するために、極限られた者しか訪れない。

# 永世中立貿易国サラバンド

REQUBLIC OF ASPINIA




| | |
|---|---|
| **総人口** | 約5060人 |
| **通貨** | 金貨 |
| **主要宗教** | エルベセム教 |
| **首都** | 海上都市サラバンド |
| **主要関係地域** | レイルロード<br>ストリッチ西サラバンド独立区<br>クアース<br>ほか |
| **主要産業** | 貿易<br>蒸気機関技術<br>鉄道<br>ほか |
| **主要産物** | 生花<br>ほか |

## テクノロジーにより建国された貿易国家

永世中立貿易国サラバンドは、デストニア海に浮かぶ人工島の海上都市サラバンドを首都とする国。和平会議の4年ほど前にデストニア帝国ドミネート皇帝から許可を得て建国される。国名にもあるようにサラバンドは貿易国家であり、国民の半数以上を商人が占めている。海上都市には蒸気機関の動力が備わっているため、貿易や商業の必要性に応じて移動を行なうが、通常はデストニア中部の東岸壁に接岸されている。この海上都市の他にも、帝都デストニアからストリッチまでを3日で移動する「大陸横断鉄道」も所有。サラバンドが発展した理由は、蒸気の圧力を利用して動力を得る蒸気機関テクノロジーによるものである。進んだテクノロジー自体は古代文明の遺跡などにも残されていたが、人々はその恩恵にすがるだけであり技術の解明にはいたっていなかった。だからこそ、蒸気機関の技術を活用し、応用できる技術力がサラバンドの発展の根底となった。ドミネート皇帝が蒸気戦艦を作らせたことや、海上都市建造に協力したことからも、このテクノロジーの価値の高さは伺い知ることができる。
サラバンドは主に帝国・共和国と貿易を行なっているが、2国だけではなく、大陸東部ではガーダー・バガボンド・北の大地にあるオーラルなどとも商取引がある。更にエンリッチ王国など、パルメキア大陸中央部や西部などあらゆる地域とも幅広く貿易を行なう。邪神宮での戦いが終了した現在、サラバンドでは、グラビー総督が行方不明とされているために、一部でパニックも起きている。共和国ヘッドランド領のアイロ村近くに接岸された海上都市では、蒸気機関を始動させるためのカギを所有したまま総督が失踪したため、現在移動不可能の状態に、また、大陸横断鉄道の方も総督の運行停止命令が出されたままであり、汽車の運行は停止している。

## 永世中立貿易国サラバンド組織図

### 海上都市サラバンド

**●総督府**

永世中立貿易国サラバンドの行政機関が置かれている役所。総督の政務室や各行政機関の執務室、海上都市の動力室などが置かれ国の運営が行われる。総督府では古代文明の研究も盛んに行なわれていて、超人類に関する文献も多く所蔵する。素早い対応を行なうために総督府の別棟に総督用の邸や、各国の外交官など来賓をもてなすためのサロン、罪人を拘束できる地下牢の施設なども造られている。また、国家運営の重要施設が集まる総督府内部は、侵入者を防ぐため迷路のような設計構造である。

**行政委員会**
貿易を中心とした国の運営について話し合う機関。最終的な決定権は総督に委ねられているが、委員会としての決定は一応出されている。

**防衛庁**
防衛庁長官のもと首都の守備・警備などを行なう機関。要人の警護などを行なう近衛隊と、首都の守備や警備を行なう守備隊が組織されている。

**蒸気研究機関**
蒸気機関の技術研究などを行なう機関。海上都市の動力整備もこの機関で行われている。また、蒸気機関の新しい応用技術の研究なども行われる。

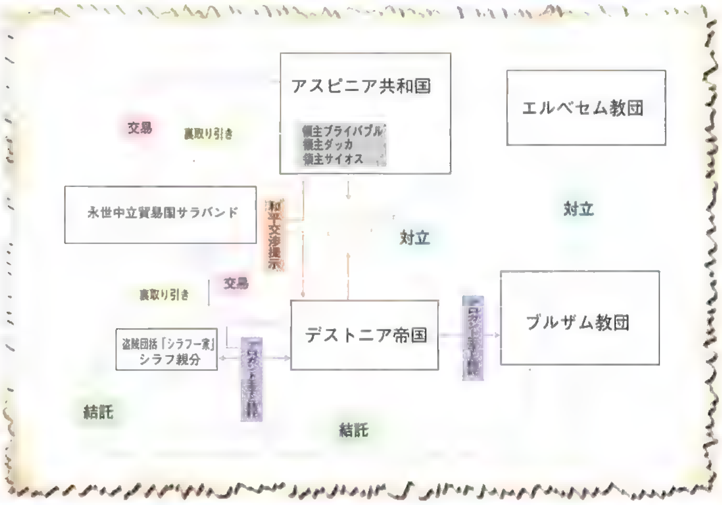
**商人ギルド**
**ほか**

**大陸横断鉄道管理機関**
大陸横断鉄道の管理をになう機関。鉄道・汽車の整備や各駅業務のほか、汽車で運搬される荷物の管理なども行なう。

**各貿易センターなど**
国単位ではなく商人などが扱う小規模な貿易取り引きを行なう機関。商人同士の情報交換も積極的に交わされている。

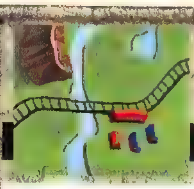
### 総督グラビー

永世中立貿易国サラバンドを建国し、初代総督の地位に就いた人物。元々は帝国辺境クアースの領主であり、村を訪れていた不思議な女性と恋に落ち、ジェーンが生まれ幸せな日々を送っていた。しかし、突然の悲劇が彼らの幸せを阻むことになった。グラビーが愛した女性は、ヒュードルとイノベータ双方の血を引く自分を悲しみ、クアース村へと逃げてきていたブルザムの子孫。ブルザムの手の者が彼女の破った結界を通り、グラビーのもとから彼女を奪い去る。悲嘆にくれながらジェーンと共に暮らしていた彼の前に、追い討ちをかけるようにジェーンの母の兄である劣性ヒュードルが現れ、ジェーンを渡せと彼に迫る。グラビーは最愛の娘をも渡すことになるが、そのことはブルザムと交流を持つきっかけとなる。ブルザムから蒸気機関を与えられ、マニュピルなどの助手たちと研究を始めた彼は、和平会議の5年ほど前に歴史の表舞台に登場。蒸気機関技術により得た、ドミネート皇帝の協力によりサラバンドを建国、アロガント王子ら多くの人物と繋がりを持つ。だがその後も、王都アスピアに向かう古代戦車の中でメディオン軍第2部隊に追いつめられ、マッドビーストへと変身するが野望と共に命を落とした。




## 永世中立貿易国サラバンドと各組識との関係図

デストニア帝国とアスピニア共和国の間で起きた「バーランド紛争」に対し、サラバンドで和平会議が開催されるまでの、各国や各組識間との関係をサラバンドを中心に表わしてあります。



# レイルロード
## Railroad

人　口：1128人
通　貨：金貨
所属国：永世中立貿易国サラバンド
主要産業：貿易・鉄道　ほか
特産品：－

## 鉄道によって栄えた美しき街

レイルロードは元々は小さな村だったが、グラビー総督により大陸横断鉄道の駅が置かれたため大きく発展した町。駅の建設に伴い、町には貿易品などを管理する荷置き場など、幾つかの施設が新しく建築され、町並みも汽車の駅にふさわしく、外観にこだわったつくりに変更された。町では駅の職員の地位が高く、駅員のほとんどがグラビー総督にゆかりがある者で構成され、村長がいるのに実質の権力者は駅長であるなどと囁かれる。また、駅職員にクアース出身者がいないのは、蒸気機関の出所を知られたくないからだろうとも噂されている。

駅が造られ町は大きく発展することになったが、利益を得て豊かになったのは鉄道関係者とサラバンド国であり、元々この地に住んでいた村民たちは、一部の旅行者相手の商売以外それほど鉄道の恩恵を受けることにはならなかった。

鉄道は貿易の荷物運搬のために造られ、旅客運賃は片道が家一軒分ほどの高額となる。一般的にはあまり利用されていないからか、運行は1日2便と少ない。しかし、乗車運賃が高額なのためか、汽車での旅行に憧れている者は多い。

### 名所案内

大陸横断鉄道の駅がある石畳の敷かれた近代的で清潔な町。駅前には噴水も造られ汽車を見るだけでも訪れてみたい。乗車券を所持しないと駅構内に入ることはできないが、構内には駅長室や待ち合い室などがあり多くの商人や旅行者が汽車を待つ。エルベセム教の神父は乗車運賃無料の特権が与えられている。多くの駅職員や荷揚げの人足が雇われているが、そこから人件費の高さも伺える。

荷置き場
レイルロード駅

盗賊団シラフー家によって襲われたレイルロードの荷置き場。汽車の発着時以外は無人のために狙われたらしく、ひどく荒らされていた。

### レイルロード付近の名所

サラバンドでの和平会議決裂後、多くの戦いがこの辺りでも起った。これらの激戦の他に、ガーゼル軍とプロフォンド軍の戦闘も起る。

#### ●レイルロード北平原

レイルロードの酒場で飲んでいた傭兵ジュリアンが、切り替えポイントの助言を行なうためシンビオス軍に加わった場所。ガーゼル軍ともこの平原で戦闘となった。

レイルロード北平原

#### ●大陸横断鉄道　切り替えポイント

シンビオス軍によって、帝国憲兵隊から共和国への亡命民が救われた場所。南丘陵では、シンビオス軍と亡命民を救うため、メディオン軍が乱心したバリアント軍と戦った。

切り替えポイント

バリアント将軍

#### ●青遺跡

地図を持っていないと入ることができない遺跡。遺跡には宝が眠っているため、遺跡を覗き入口が開くと、隠れて様子を窺っていた盗賊たちが現れる。

# クアース
## Quarce

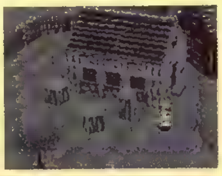
人　口：108人
通　貨：金貨
所属国：－
主要産業：農業　ほか
特産品：穀類　ほか

## 劣性ヒュードルに呪われた村

サラバンドの総督グラビーが、もと治めていた領土。グラビーはブルザム教と取り引きを行い、クアースの領土の権利と引き換えに古代文明のテクノロジーである蒸気機関を入手する。マニュピルたち助手と共に研究を重ねて蒸気機関の応用に成功。その後クアースを離れた。グラビーがクアースを離れた後からは、グラビー本家の洋館にジェーンの母の兄である劣性ヒュードルが暮らし、館は呪われたヒュードル館として人々に恐れられた。村の空は黒雲に覆われ、村人はマッドフォークに変えられて、夜になると館前にある墓地を徘徊した。館内はモンスターが住着き荒れ果て、村中でポルターガイスト現象が目撃される。和平会議決裂後、立ち寄ったシンビオス軍の活躍により、館の主人である劣性ヒュードルが倒され、村も村の人々も元へと戻る。その後、呪われた村が元ののどかな村へと戻ったことが少しずつ知られ、村に人々が訪れるようになる。また、呪われていた村や館を観ようという、物好きな旅行者の姿も村で見られるようになったため、キョンシーグッズなどの販売も、村おこしのために考えられているようだ。

### 名所案内

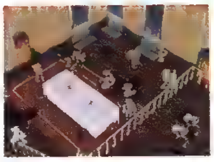
劣性ヒュードルに村が支配されていた頃は、ポルターガイストによって椅子や箱が動く現象が度々村の中で目撃されていたが、残念？なことに現在では見られなくなった。また、村にはマリアというフェアリーが住み、呪われた村の教会で彼女が神父の代わりを務めていた時もあった。



水車小屋

#### ヒュードル館

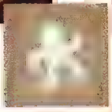
元々はクアースの領主グラビー家の館だったが、ジェーンの叔父にあたる劣性ヒュードルが主人になってからは、「ヒュードル館」と呼ばれるようになった。現在は、劣性ヒュードルが倒されたため放置されている。館内では、蒸気機関の研究室や研究助手だったマニュピルがパワードスーツによってあけた穴などを見ることができる。また、館の前には広い墓地もある。



劣性ヒュードル

マッドフォーク

蒸気機関研究室


謎の穴

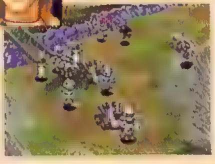
### クアース村付近の名所

この村の近くでも和平会議決裂のために、共和国軍と帝国軍の戦いが起っているので紹介しよう。

#### ●国境線南西部平原

この場所で帝国フランツ軍は、完璧な布陣を敷きシンビオス軍を待ち構えていた。しかし、司祭バサンダに操られた彼の恋人スピリテッドと彼女の軍に陣を乱され、戦死した悲劇の戦場跡地。

フランツ将軍

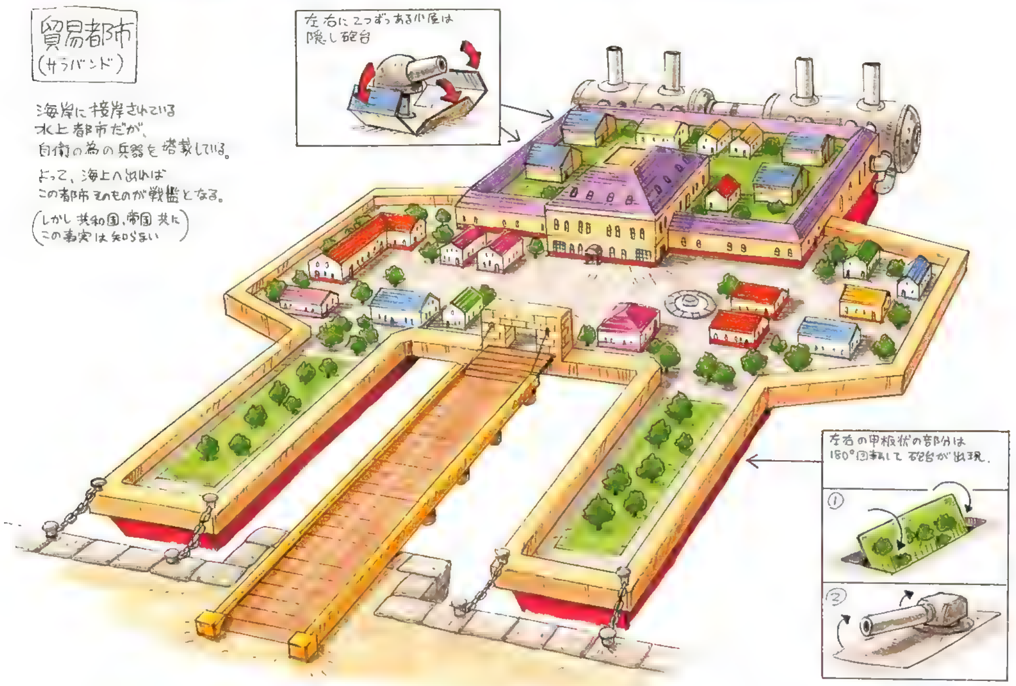


# 海上都市サラバンド

*Salavand*

人　口：2948人
通　貨：金貨
所属国：永世中立貿易国サラバンド

主要産業：貿易・商業・蒸気機関技術　ほか
特産品：生花　ほか




※イラストは初期設定です。

## 貿易の中心地・動く人工海上都市

総督グラビーのもと建国した、永世中立貿易国サラバンドの首都である海上都市。科学技術により人工的に作り出された島で、液体蒸発の圧力を利用することで動力を得る「蒸気機関」の力で移動が可能。貿易取り引きなどのために各国を移動していた。都市が海上を移動するサラバンドに季節はなく、快適で安定した気候のもと人々は生活を営むことができたが、現在は移動が不可能なため、ヘッドランドに接岸されたままとなっている。

貿易によって栄えるこの国らしく、都市に住む住人の半数以上は商人。軍人より商人の地位が高く商売上手の者は政治的発言力が増し、中央区（商業区）にある貿易センターはいつも、商人で活気ある賑わいを見せていた。また、海上都市には土地が限られているため、東西に共同住宅（箱のようなつながった一軒屋）を設け独り者は独身住宅に住み、結婚後一戸建てに引っ越す法律が作られている。

## 名所案内

**①帝国寄宿舎**
和平会議の間、帝国要人が使用していた西区にある寄宿舎。ドミネート皇帝が本棚に置き忘れた日記が読める。

**②海上荷置き場**
メディオンが海を眺めに立ち寄り、サラバンドに爆弾を仕掛けた仮面邪教僧たちに気がついて戦闘になった場所。

**③大司祭邸宅**
グラビー総督直属で神父から僧侶に転職した大司祭の邸。ここでは戦闘に参加する司祭の修行も行なわれている。

**④サラバンド近衛兵舎**
総督府の防衛活動とグラビー総督ら要人の守備の任につく兵士兵舎。守備隊兵士とは違いエリート街道を目指す者が多い。

**⑤倉庫**
様々な荷物が納められている倉庫。箱の中にあるプロテクトブレイスを探しに行く者も多い場所。

**⑥酒場**
騎士アーサーが屋上で洗濯をしていた酒場。和平会議の最中は帝国軍人が派手に遊び、賑やかだった場所。

**⑦桟橋**
大きな貨物が左右の荷置き場に並べられた桟橋。ガロッシュやジェイドの兄が仮面邪教僧に殺された所でもある。

**⑧大きな卵がいる家**
誰もいない家の中で大きな卵が楽しそうに飛び跳ねていた場所。シンビオスが話しかけると何故かしゃべる。

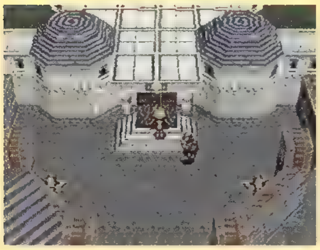
**⑨貿易センター**
総督府が関わらない小さな商取り引きを行なうセンター。商取り引きがない時は、子供たちの遊び場になる。

**⑩道具屋**
和平会議中は商品の種類が少ないが、普段は豊富に商品を扱っている。度胸のある若い女性が店を切り盛りしている。

**⑪武器屋・鍛冶屋**
和平会議中は武器の販売が中止されていたが、その後、ヘッドランドの鍛冶屋と共に共同経営をはじめる。

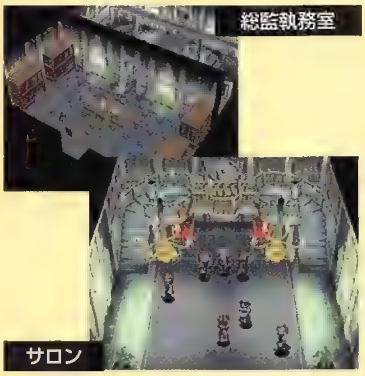
**⑫花屋**
サービスで切り花をくれる優しい娘さんが経営しているワゴンの花屋。可憐な花が揃っているので覗いてみたい。

## ⑰ 総督府



### 海上都市の中枢機関

サラバンドの官庁が集まる場所。重要な役割を担っている場所であり、通路など内部は迷路のように複雑なつくりで殺風景。サロンは落ち着いた内装が施され、２階には総督執務室などがある。



総監執務室

サロン

**●サロン**
各国の要人を招いたパーティなどが行なわれる大広間。外交官による外交取り引きの話し合いに利用されることが多い。

**●研究室**
蒸気機関や超人類などについての研究が学者によって行なわれている。イノベータやヒュードルに関連した蔵書が多い。

**●総督執務室**
総督が執務を行なっている部屋。アロガント王子と交わした世界統一の誓約の誓いなど重要な書類が置かれている。

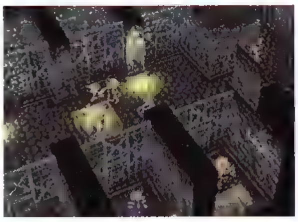
**●宝箱部屋**
幾つかの宝箱が置かれている部屋。通常は扉に鍵がかけられているが、近衛兵が見回っている時は開けられている。

### 秘密の入口

帝国寄宿舎近くの壁の穴らしきものに「カギ型の金棒」を差し込むことで、開けることができる総督府への秘密の入口。総督府内からは使用することができない一方通行の入口でもある。総督府が何者かに占拠されても侵入ができるように造られたようだが、なぜ一方通行なのかは謎のままでもある。

### 地下牢

メディオン軍のメンバーが捕らえられた地下牢。クモの巣が張り、おどろおどろしい雰囲気を醸し出す場所。ここにはグラビー邸の中庭に通じる通路があり、総督執務室を通らなくても私邸に行くことができる。この牢内でメディオン王子は数人の仲間と共にサラバンド兵やシルバーナイトと戦い、囚われた仲間たちを助け出した。

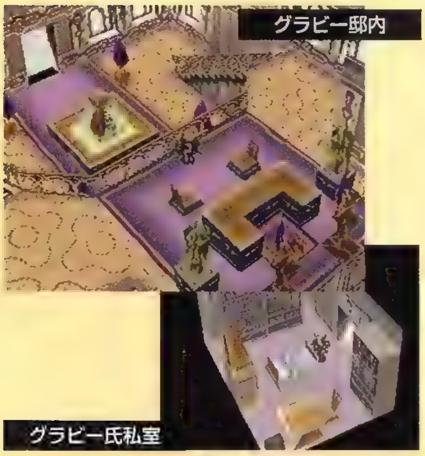


## ⑱ グラビー邸

**●中庭**
総督府とグラビー邸を繋ぐように造られている美しい庭園。左右に造られた豪華な噴水や木々などは、とても人工の島の上に造られた庭園には見えない。左右対称に造られているように一見思えるが、微妙な違いで差別化が図られている。

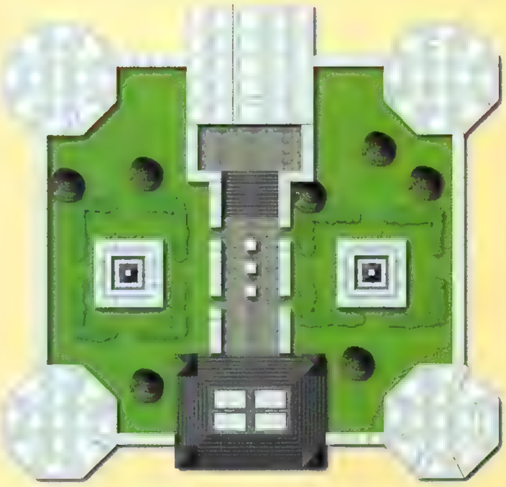
**●邸内**
総督府にあるサロンより豪華な内装が施されている邸。部屋数を造るよりも広い空間をとることに重点が置かれた設計になっている。金色や赤紫をメインに配色され暖かい雰囲気の中に、黄金の水が流れているように見える噴水が置かれている。

**●グラビー氏私室**
グラビー総督の私室も邸内と同じ配色が施されているが、内装を含めて少し落ち着いた感じにまとめられている。本棚にはグラビーの古い日記が納められ、愛する妻や娘ジェーンについの彼の思いの丈が綴られている。



グラビー邸内

グラビー氏私室



グラビー邸中庭

**⑬サラバンド守備隊兵舎**
サラバンドの守備や警備を担当する守備隊の兵舎。ガロッシュの恋人の家族が兵舎の管理を行なっている。

**⑭ハト小屋**
ガロッシュがアイロ村を出る時に連れてきたハトたちの小屋。故郷の家族との連絡にも利用されている。

**⑮蒸気機関主任の家**
帝国蒸気戦艦などの駆動部分を作った科学者。グラビーやマニュピルと共に蒸気機関の研究を行なっていた。

**⑯共和国寄宿舎**
和平会議の間共和国要人が使用していた寄宿舎。現在は帝国寄宿舎共々使用されていないため空き家。

### サラバンドタイムズ

**●バーランド紛争和平会議開催**
帝国と共和国との間に起ったバーランド紛争。サラバンドのグラビー総督により、この紛争に和平会議の提案が成される。それに応じた両国からの要人が海上都市サラバンドを訪れ、和平のための会議が始まることとなった。

**●竜虎初めて出会う**
和平会議のためにサラバンドを訪れていた共和国のシンビオス隊長らが帝国兵士に諍いを持ち掛けられた時に、帝国のメディオン王子他２名が事態を収集。２人の勇者が顔を合わせ、言葉を交わすこととなった。

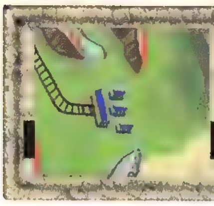
**●共和国代表国王が帝国皇帝を誘拐？！**
共和国のベネトレイム代表国王が、和平会議開催中に帝国のドミネート皇帝を誘拐する事件が起る。皇帝誘拐犯として指名手配されたベネトレイム氏は、シンビオス軍と共にサラバンドを脱出後、帝国領を抜けて共和国へ逃亡。だが、守備隊からは氏の偽者の犯行と報告されていた。

後日、事実が明らかにされ、皇帝誘拐犯はブルザム司祭フィアールが変装して行なったものと判明。ベネトレイム氏に罪を着せるため犯行を行う。

シンビオス軍により目撃された偽ベネトレイム代表国王の逃走現場

**●メディオン軍近衛隊に捕らえられる**
皇帝誘拐事件にサラバンドが関わっているのではないかとして、真実を確かめるために訪れたメディオン軍が近衛隊に逮捕された。数人の仲間と残された王子は、総督府へと密かに乗り込み、牢から仲間を無事救出した。

**●ドミネート皇帝救出作戦**
誘拐されていたドミネート皇帝を、メディオン軍はグラビー邸で発見する。誘拐を指示した真犯人は我が国の総督グラビーたちとされたが、ブルザム教も介入もあり真相は不明。皇帝は救出後、メディオン軍と行動を共にした。



# ストリッチ
*Stridge*

## 壁により隔たれる１つの町

元々はアスピニア共和国の村だったが、大陸横断鉄道の下り終着駅を造りたいという、サラバンド総督グラビーからの申し出を受け、村の西部分はサラバンド独立区となる。首都アスピアの南南西に位置し、共和国首都から近いこの地域に鉄道駅が作られることは、王都への物資輸送のためにも有益なことであったからである。ストリッチ駅の建築のため西区は整備され、東区と完全に切り離したサラバンド独立区となり、壁により１つの町は２つの区に分断される。唯一共有されたのは酒場で、西区はサラバンドの治外法権を認められ、東区の一般民が入るには通行証が必要となる。西区は東区と同じ町とは思えないほど町並みが変えられ、駅と共に発券所や、駅事務所などとホテルが一つになった駅施設、貨物などを入れる巨大な貯蔵庫なども建てられた。ベネトレイム代表国王も幾度か西区を訪れ、駅の建築工事などの視察を行なっているが、視察の真の目的は、食糧保存に適した石造りの貯蔵庫にアスピニアの食糧を保存し、管理をサラバンドに頼むことで、共和国の備蓄状況を知られないようにするためであった。

## ストリッチ東区

| | |
|---|---|
| 人　口：576人 | 主要産業：農業・運搬業・サービス業　ほか |
| 通　貨：金貨 | 特産品：農産物　ほか |
| 所属国：アスピニア共和国 | |

### 名所案内

酒場

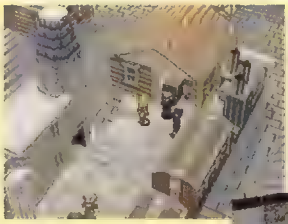
共和国が統治している地区。町の人々のほとんどは壁で遮られた西区の様子や、汽車を見たことがない。道具屋と武器屋の複合店と酒場だけは、壁を作る時に取り壊されず元の建物をそのまま使用している。複合店の方は西区と東区の共同店になっているが経営者は別。また、東区側の複合店より、サラバンドの商人が経営する西区の方が、品揃えが充実し高級品が販売される。広い店内のまま営業を続けている酒場は、以前のまま共和国民の店主により経営が行なわれているが、酒場を潤している客のほとんどは駅の職員など、サラバンドや帝国関係者で占められる。店を華やかにする看板娘は酒場主人の娘。酔うとお尻をさわる駅の職員たちはお得意様なので我慢しているが、機嫌が悪いと手が出てしまうようだ。また、ウノマのことは現在も噂され、彼のラーメン４杯20分で完食の記録にチャレンジする者が酒場を訪れるようだ。

## ストリッチ西サラバンド独立区

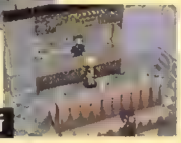
### 名所案内

| | |
|---|---|
| 人　口：984人 | 主要産業：鉄道・サービス業・など |
| 通　貨：金貨 | 特産品：なし |
| 所属国：永世中立貿易国サラバンド | |

鉄道の駅を建造するにあたって、巨大な駅施設や石畳のある近代的な町並みに整備された、サラバンドの独立区。酒場などはないが、鍛冶屋や高価な商品を扱う複合店などが軒を並べている。駅には乗車券の確認をする数名の駅員と、汽車の運行が総督により止められたため足止めされている、帝国の高級官僚や商人など数人がホームで運行の再開を待っている。



**ストリッチ駅**
多くの駅職員が職務を行なっているが、汽車の運行が停止されているために、ヒマでしょうがないと愚痴をこぼしている。


発券所

### ① 駅施設

#### 広く豪華な建物にまとまる施設

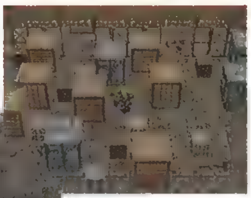
豪華な内装が施された建物で、待合室やホテルなどもある複合施設。各施設の入口は、個別につけられているため迷いやすい。１階には、鉄道利用者用の待合室・ホテルロイヤルグランドのレストラン・レストラン調理場・駅職員などの休憩室・駅長室・汽車乗車券販売窓口（発券所）、２階には、ホテルロイヤルグランドのフロントと宿泊施設・サラバンド領事館がある。ホテルロイヤルグランドは、５っ星を誇るサラバンド直営の超高級ホテル。高額な宿泊料金が払えれば、誰もが宿泊できるというわけではなく、宿泊客の身分などにより利用客を限定する。そのため、ホテルの部屋が満室になることも少ない。１階のレストランは、宿泊客以外も利用でき、名シェフが調理する「ビーフシチュー」の味は絶品と人気が高い。実際、販売と同時に売り切れになり、シェフ自身も「食べるとホッペタが落っこちる」と自慢するだけあり、すばらしい味と香りは人々の食欲をそそっている。待合室には、汽車切り替えポイントでシンビオス軍に助けられた帝国よりの亡命民たちが、渡航許可書がないため拘置されている。駅職員たちの休憩室の方は、貯蔵庫の地下遺跡から古代文明の戦車が発掘された話など、噂が耳にできる。また、駅長室や駅乗車券販売窓口では、グラビー総督の汽車運行停止命令により、駅長や駅員たちが右往左往している。

**ホテル ロイヤルグランド**

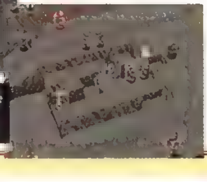
レストラン

### ② 貯蔵庫

#### 古代遺跡が眠る場所



奈落遺跡


ストリッチ地下遺跡

大陸横断鉄道の駅建築と共に造られた、貿易取り引きの荷物や食糧などを貯蔵するための倉庫。ここは石で作られているため室温が低く、食糧などの保存にも適している。サラバンドが汽車で運搬した荷物の保管だけではなく、アスピニア共和国の食糧貯蔵庫の役割も担う。倉庫は古代文明の遺跡の上に造られているため、地下は幾つかの遺跡に通じ、古代戦車が発掘された地下にある遺跡以外に、地図を入手すると入れる奈落遺跡、地下８階層まであり モンスターが出現する、地下遺跡の洞窟もある。奈落遺跡には宝箱が納められていて、盗賊たちも出没する。

グラビー総督が発掘した古代戦車は、格納されていた地下から地上に出されると、共和国首都のアスピア城壁に進路をとり破壊した。

# アスピニア共和国

REQUBLIC OF ASPINIA

**総人口** 約54028人
**通貨** 金貨
**主要宗教** エルベセム教
**所領** 王都アスピア・ベアソイル・マロリー・フラガルド・スワンプランド・ヘッドランド・オブサーブ・ストリッヂ・アイロ ほか
**主要産業** 農業・林業・鉱業 商業・製造業 ほか
**主要産物** 武器・装飾品・薬草 ワイン・金 ほか

## アスピニア共和国領主紹介

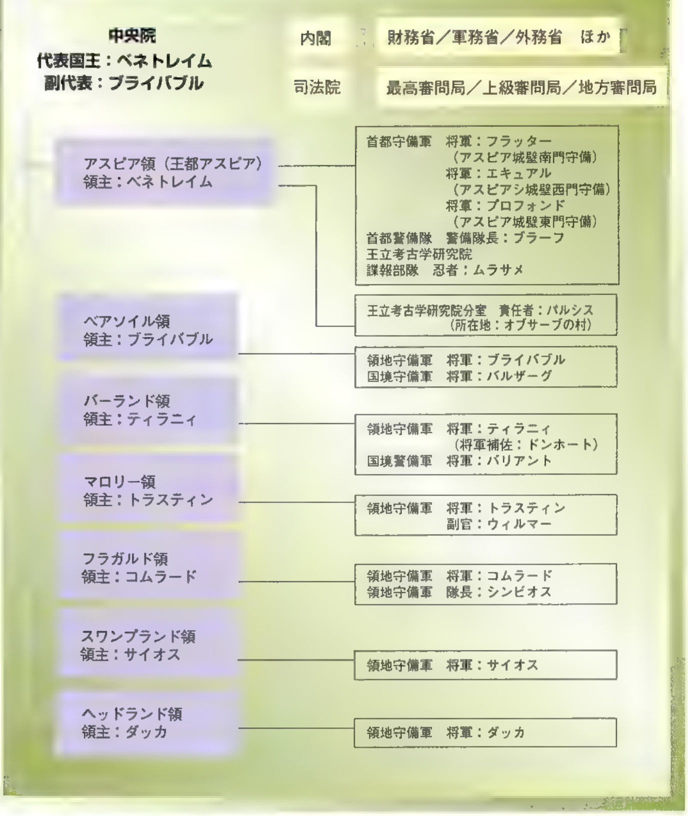
## 共和の理想のもと帝国より独立した国家

約20年前にデストニア帝国の領土であった、北北東の豊かではない地方一帯を中心に勃発した独立戦争を起源とする新興国。7つの小領土の集まりで共和国は国家を形成、国家的な事業や制度の決定については代表会議と呼ばれ、各領土の領主が集まり運営する中央院で検討の上決定される。また、代表国王の決定についても中央院が任命権を持つ。

アスピニアは共和制国家であり、平等という名のもとにありながら領主分権制を敷くために、領主の裁量が領民に大きく問われる。そのことは、それぞれの土地にあった産業、農地改革による食糧生産、税率、軍備など、各領主が行なう政治により、同国内で変化を生じさせる。また、己の欲望をみたすため共和国建国に加わった領主の存在もあり、すべての領主が公正な政治を行なうとは限らなかった。それらは、オブサーブで遺跡発掘中に偶然発見した金鉱脈について、ベネトレイム・パルシス・コムラードの3者が他の領主に秘密にした要因ともなるが、最大の理由は、国民が金によって勤労意欲をなくし国家が衰退することを怖れていたためであった。

理想のもと多くの犠牲を払いながら独立した共和国だが、この領主分権の制度故に危機が訪れる。去年と今年の2年間連続の冷夏と雨による天候不順により、所得水準は低いが安定していたアスピニアの財源が揺るがされた。各領地の領民に対し緊急時に備え徴収されていた財源と、密かにオブサーブで採掘し、フラガルド経由で運搬された金を使用しての食糧購入が行なわれ、各領土へ配給された。しかし、食糧の配給は各領主の采配にまかされていたため、領地によっては国民に平等に分配されなかった。このことにより、まずはバーランドに内戦が勃発する。帝国の進軍を阻む要であるバーランド、この地は幾度か起った帝国の共和国侵攻を食い止めた土地でもあった。しかし内戦は帝国に占領の機会を与えてしまい、帝国の戦艦を使った海からの侵攻により、たいした反撃も行なえないままアスピアへの撤退を余儀なくされバーランドを明け渡す。地の利を生かし強行すれば奪われたバーランドを奪還することも可能ではあったが、財源が乏しかった共和国としては戦闘解決はできれば避けたかった。その時に、サラバンドから和平会議の申しでがある。和平会議に応じる共和国。しかし、和平会議と共に各領主や将軍たちもそれぞれの思惑を抱いて行動を開始していた。

## アスピニア共和国組織図




※ここではバーランドは共和国として扱われているが、バーランド紛争後はレリアンス将軍がバーランドの総督となり統治を行なっています。

# 王都アスピア

*Aspir*

| | |
|---|---|
| 人　口：1536人 | 主要産業：商業　ほか |
| 通　貨：金貨 | |
| 所属国：アスピニア共和国 | 特産品：– |

## 古代遺跡を利用し建造された王都

アスピニア共和国の首都が置かれるアスピア城と城下町。20年前に帝国から独立して国家を形成した共和国は、共和制国家だが平等の理念のもと領主分権制を敷いている。中央院が置かれる首都では国家的な事業などを決定する代表会議が開かれ、各領主は幾度となく首都を訪れることとなる。また、共和国の中心地である王都には、貿易品や各領土からの産物なども集まり取り引きされている。

これら重要な役割を担っている首都は3ヶ所の門から入城でき、各門は南門フラッター将軍・西門エキュアル将軍・東門プロフォンドの3将軍により守られている。

古代文明の遺跡の上に建造され2体の守護像に見守られる王都は、古代の遺跡でもあり鉄壁といえる第2外防壁と、独立戦争後に造られた第1外防壁に覆われている。外防壁は、20年前の独立戦争でも独立軍の最後の壁として帝国軍の攻撃を防ぎ、遂には帝国ドミネート皇帝に軍を撤退させた実績を持つ。しかしこのアスピア外防壁も、グラビー総督が発掘した古代戦車の攻撃を受け破壊。ドミネート皇帝のアスピア入城を許してしまうことになった。

## 名所案内

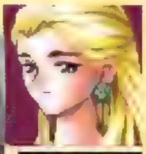
### アスピア城内

#### 地下にある古代文明の遺跡ともつながる城

共和国の国政をになう中央院が置かれる城。古代文明の遺跡を利用して建てられているため、城内と地下遺跡は通路でつながっている。遺跡には、モンスターが住着いている古の神殿や、地図を入手しないと入れない王都遺跡などもあり、アスピア城の堀にかかる橋と堀に流れる水の調整を行なっているダムなどにも通じている。またこの地下遺跡では、古代都市を守っていた巨神戦士が発掘されたり、首都の北東と北西に立つ2体の守護像に「像の黒水晶」を使用し開く隠し通路などが造られていたりもする。

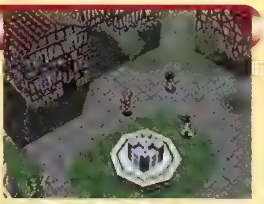
城内には、代表国王の執務室、会期に代表会議が開催される中央院会議室、王立研究院、兵士控え室、食堂などがあり、学者や城を守る兵士たちなどが職務を果たしている。それに、普通の者では開けられない仕掛けを施された宝箱が納められる宝物庫や、姿は見えないのにシンビオスが話仕掛けると学者のような答えがかえってくる不思議な場所もある。質素な生活を心がけるベネトレイム代表国王のことを気にかけるメイドやコックたちからの噂話を耳にしたり、重要な文献や報告書などを本棚で目にすることもできる。また、帝国第2夫人メリンダも現在共和国へ亡命を行ない城内で身柄を保護されている。

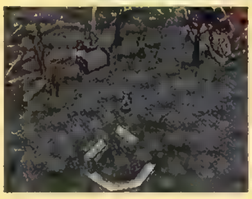
会議室


メリンダ夫人

### アスピア城下町

帝国軍に占領されバサンダに操られた巨神戦士により焼け野原となった城下町。美しかった町並みは見る影もないほどに荒れ果てている。町の人々は焼け出され、教会などで避難生活を行なっている。また、崩れた壁付近ではペンとペンコを覗き見をしていたペンドルフも見かけられた。

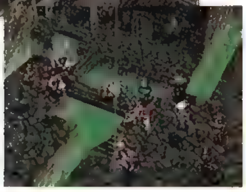

城へ続く門の近くに噴水が造られている美しい町並み。


焼け野原になった無残な姿の町並みと助かった人々。

### 戦場となった王都アスピア

王都も戦場となり幾つかの激戦が繰り広げられることになった。シンビオス軍が帝国アロガント王子から占領された王都を奪還するため、それを阻む司祭バサンダとアスピア地下遺跡で戦闘。次いで、無差別攻撃を仕掛ける巨神戦士をダムの放流で流し、アロガント王子軍を堀の橋で倒して王都を取り戻す。メディオン軍はグラビー総督を倒したが古代戦車はアスピア城壁を破壊。帝国皇帝ドミネートの手で人質に取られたメディオン王子は、そこから首都への侵攻を余儀なくされ、入城を阻むティラニィ、シンビオス第2部隊連合軍と戦った。だが、この時倒されたティラニィ軍も、実は母国を裏切りグラビーたちと手を結んでいたのである。

堀の橋


地下遺跡

## 王都アスピア付近の名所

**●アスピア西平原**

食糧を求め進軍してきたベアソイル軍の、ストリッチ侵攻を止めるためにシンビオス軍が戦った戦場。しかし、この戦いはシンビオス軍を首都から離す陽動作戦でもあった。

フラッター将軍

シンビオスたちと和解した彼を邪魔に思った司祭フィアールに命を奪われてしまう。

**●アスピア南砂漠地帯**

フラッター将軍と同く、ベネトレイム代表国王たちが共和の理念に反して、巨万の富を隠し私腹を肥やしていると誤解した、ベアソイル軍南門進軍隊長とシンビオス軍との戦場。

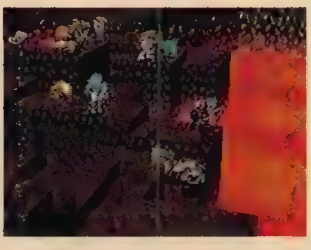
**●アスピア東平原**

ベネトレイムたちが金鉱のことを隠していたために誤解が生じ、代表国王らが共和国を私物化していると思ったフラッター将軍による、フラガルド侵攻をシンビオス軍がくいとめた。

アスピア東平原

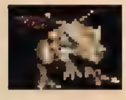
**●火山の穴**

コムラード領主たちが共和国を私物化し巨万の財源を隠し持っていると誤解し、フラガルドに軍を進軍させたフラッター将軍たちを止めるためと、大切な故郷であるフラガルドを守るためにシンビオス軍は、モンスターが徘徊しパピードラゴンが住着く火山の穴を進軍、灼熱の溶岩が流れる洞窟を通り抜けた。



**●火山南の穴**

和平会議で誘拐された帝国ドミネート皇帝を、海上都市サラバンドのグラビー邸から救出。共和国首都アスピアを目指して進軍するドミネート皇帝と共に、ブルザム教仮面邪教僧が罠を張る危険な首都への近道、火山南の穴へと侵略戦争を望まないメディオン軍の意志を表明するため進軍を行なう。激しい火山活動の中無事ブルザム教のミノタウロスを倒し洞窟を抜ける。


アスピニア火山に生息するパピードラゴンとアークドラゴン親子

# オブサーブ
## Observe

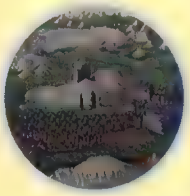
人口：528人
通貨：金貨
所属国：アスピニア共和国

主要産業：－
特産品：－

## 古代遺跡の研究のため造られた村

古代文明の遺跡であるオブサーブの塔などについての研究と発掘を行なうために、共和国中央院執政官の職を辞したパルシスが移民たちと共に、オブサーブの塔のふもとに移り住み村を造り「王立考古学研究院分室」を設立する。オブサーブの塔や塔遺跡の発掘や研究を行なうと共に、パルシスらは、ブルザムやブルザム教の監視や情報収集なども行なっていた。また、塔の中腹に位置する洞窟から行くことができる塔遺跡の奥でパルシスらが遺跡発掘を行なっている時に、偶然古代の坑道を発見、それを掘り進んだところで共和国の財源になり得るほどの豊富な金の鉱脈を見つける。ここで採掘された金については信用が置けるものだけが知る秘密とされ、フラガルドを経由する複雑なルートで首都に少しずつ運ばれた。金によりサラバンドなどから食糧を購入後、飢饉により食糧不足に悩まされる各領土に分配が行なわれる。このことは、金鉱について知らない共和国の各領主や将軍たちだけではなく、サラバンドのグラビー総督や帝国ドミネート皇帝にも、乏しいはずの共和国の財源についての疑問を抱かせることになった。

**●東の展望台**
東の展望台からは大陸の東の外れ、海との境界がのぞめるはずだな。あの大陸の東の外れの向こうには…何があるのだろうと見る度に思うのだよ。いつか船をこぎ出してみたいものだね。



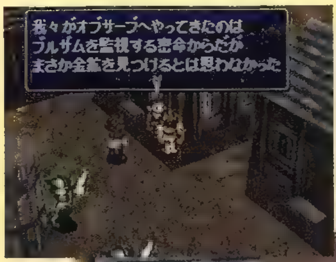
**●西の展望台**
その西の展望台から見えるのは…アスピニアとバーランドの境界の峡谷だ。そこからの美しい風景だけを見てると、バーランドが戦略上の重要拠点だなんて何だかウソみたいだな　シンビオスよ。

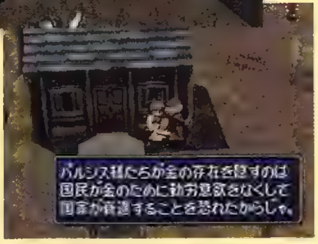
**●南の展望台**
南の展望台では天気の良い日だったら、海の中に大陸航路がのぞめるはずだ。今から20年前共和国の住人たちはみんな、あそこを通ってここに来たんだ。

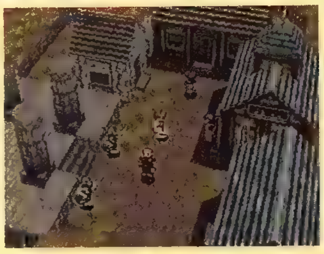
**●北の展望台**
北の展望台から見える雪山こそ…ブルザムが目覚めし神殿のある山だ。おそらくブルザム教の侵略の拠点も、ブルザム神殿だと思って間違いない。

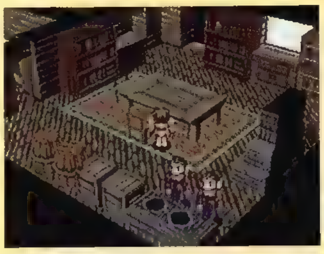
## 名所案内

オブサーブの塔の遺跡研究のためにパルシスが移民と共に移り、元々この地に住んでいた人々と共に村を造り暮らしている。村には王立研究院分室や民家以外に遺跡発掘や金の採掘の道具などが納められた倉庫なども建てられている。研究や発掘などが行ないやすいように、村は塔のふもとに造られ、塔へ村の中から登ることができる。また、重要な役割を果たす塔の入口はアスピニア兵により出入りが監視される。パルシスの研究を手伝う書生以外にも多くの村人が遺跡発掘や研究に携わり、また村で特に信頼をおける者は金鉱の採掘などの仕事も行なう。





「王立考古学研究院分室」の建物内。数人の書生が家事などを行なっている。遺跡研究についての報告書などを読むことができる。

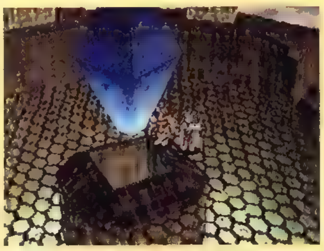
### 王立考古学研究院や分室の役割について

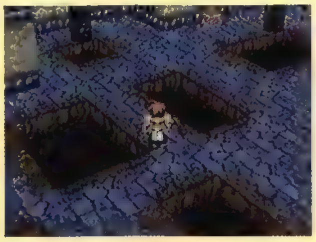
王立考古学研究院では、かつて地上を支配していた超人類のヒュードルやイノベータたちの古代文明が残した遺跡などの発掘を行ない、色々な謎について研究や他の研究機関や学者などから寄せられた報告書のまとめなどを行なっている。本部は首都に置かれ、アスピア城の地下にある遺跡の研究などが行なわれている。分室が置かれるオブサーブでは、責任者パルシスの下オブサーブの塔や万里の長城などについての研究が行なわれる。また、文献的価値が低い発掘品などは商人に売却されている。

王立考古学研究院分室
責任者　パルシス

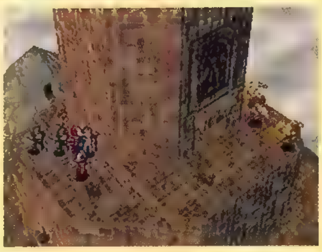
## オブサーブの塔
### 塔の上からの眺めは最高

オブサーブは監視という意味を持つため、古代文明でも監視の役割を果たすために建造されたのではないか、と推察されている古代遺跡の塔。塔は万里の長城東端の位置に建てられ、塔の中腹辺りで万里の長城とつながっている。パルシスは、この塔や遺跡の発掘を行ない古代文明についての研究と共に、極秘任務として千年後に復活するといわれるヒュードルのブルザムとブルザム教の動きの監視も行なっていた。また、遺跡の発掘により思わぬ副産物の金鉱脈も発見、塔では共和国の秘密財源として金採掘も行なわれるようになる。塔の最上階には、ブルザムを封印するために千年前使用された、正なる力の石である水晶と同じ物が置かれ、水晶は負の力が強まると輝きを強めている。また、パルシスたちにより四方を見渡すため４つの展望台が設置。ブルザムの動き以外に、他国や軍隊などの動きについても監視が行なえるよう環境が整えられてもいる。フィアール司祭によりパルシスは命を狙われるが、コムラードの遺言により訪れたシンビオス軍の活躍で救われる、戦闘も起った所でもある。





モンスターが徘徊し宝箱も見つかる不思議な塔遺跡。モモチの抜け忍ハガネが隠れている。



# マロリー

*Marolie*

| | |
|---|---|
| 人　口：1560人 | 主要産業：観光業・商業・林業など |
| 通　貨：金貨 | 特産品：– |
| 所属国：アスピニア共和国 | |

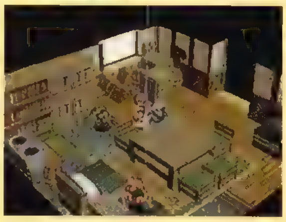
## 美しい紅葉が目に鮮やかな町

共和国内最北に位置するマロリー領。この地を治めるのはマロリー城主である領主トラスティン。勇猛で誠実な彼は領民や他領主からの人望が厚く次期代表国王と目されている人物。妻マーガレットを心から愛する彼は、妻の弟のシンビオスも実の弟のように可愛がっている。マロリー城は首都アスピアの次ぐ堅固さを誇る城だが、無骨さだけでなく城内にある中庭、城下町は紅葉が有名な観光地でもある。マロリー城屋上からは首都アスピアの様子を見ることができるため、首都が帝国軍に占領されたときはブルザム教が操る巨神戦士の動きや帝国軍の行動などの監視も行なわれた。また、マロリー城に勤める学者たちにより、首都アスピアの地下遺跡やダムなどの研究も盛んに行われ、研究室では、学者たちの話と共に本棚に揃う文献や報告書などを読むこともできる。共和国の裏切り者ブラーフにより子息アグリードを誘拐されため、副官ウィルマーによる領主監禁などの事件も起るが、人々がウィルマーに協力したことからも、マロリーの人々の結束の固さとトラスティンたちに寄せる好意の高さが伺える。

## 名所案内

### マロリー城下町

紅葉が有名な景観に合わせてか、紅葉に会った外観を持つ建物に教会以外は統一、美しい調和を醸し出す町並みが造られている。城の中庭に造られている小さい噴水を幾つか組み合わせて造られた噴水は、城下町の中心部に置かれ優しい水の音を立てている。町には幾つかの民家、中が別れた建物に道具屋、武器屋・腕が良い鍛冶屋が店を出している。また、傭兵が自分を売り込むために集まるダイールの酒場もある。食材や酒をサラバンドから取り寄せている酒場には傭兵の他にも町の人々が集ってとぐろを巻く。町には、光の遠征軍として活躍し、領主トラスティンから腹心として信頼されている、剣士フィンディングの家もある。城壁と合わさったようなこの家では、彼の妻や子供たちが心配しながらお人好しな彼の帰りを待っている。



剣士フンディングが家族と暮らす家。彼の妻や娘、息子と会うことができる。

### 戦士たちの出会いと別れの酒場ダイール

**騎士エルリック**
私は自慢ではないですがね…雇われたら倍は働く勤勉な騎士です。欠員が出たら、ぜひ声をかけて下さい。

**戦士ドンゴ**
戦いとなったら戦士の出番さ。お若いのオレ様の戦斧のさえを見てもらいたいが今足りてるのならまた今度ってことだな。

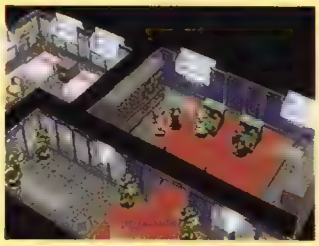
**僧侶ツイッギー**
優秀な僧侶は何人いても良いものでしょ。あたしみたいな達人ならなおさらよね。軍の人員を整理したら、また来てね。

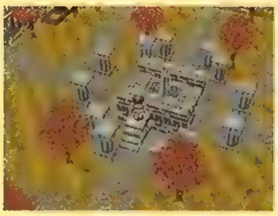
**魔術師パイパー**
わしはそりゃあ見事な魔法を使いのさ。それを見たら仲間にしたくてたまらんよ。魔術師の手が足らんなら声をかけてくれ。

### マロリー城内

#### 美しい中庭を持つ名城

マロリー城は、広く紅葉が美しい中庭を囲むように造られている城。迷路のように長い通路に造られた大きな窓からは、中庭の美しい景色が楽しめる。また、窓により日光の明るさが取り込まれて城内がより明るくなるようにも設計されている。城の1階は、学者の研究室、メイドの部屋、兵士詰め所、倉庫など、2階は、応接室、領主私室などがある。他にも、3階に見張り用屋上や地下に牢屋も造られ、屋上からは、首都アスピアの様子も見ることができる。華美ではなく落ち着いた城内だが、所々に絵画も飾られ、中庭で紅葉する木々が美しい景観を楽しませてくれる。庭の中央には水が流れ出る仕掛けを施した池もあり、すずやかな水の音や水面の輝きはマロリー城の人々に好まれている。

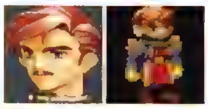




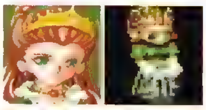
マロリー城中庭

#### マロリー領 領地守備軍 副官ウィルマー

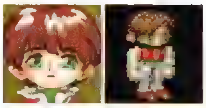
領主トラスティンを補佐する冷静沈着な副官。寡黙なために誤解されやすいが、実際は忠義親に厚い人物。領主トラスティンが共和国のために息子の命を顧みず、首都アスピアを救うため、進軍しようとしたことに反対。アグリードの命を救うため反逆の汚名を自ら進んで受け、トラスティンたちを監禁。援助を求めに来た、シンビオス軍との戦闘で命を落とす。



領主トラスティン



領主夫人マーガレット



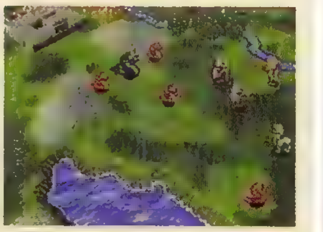
子息アグリード

マロリー領を納める領主トラスティンと彼の家族。夫人マーガレットは、フラガルド領主コムラードの娘であり、シンビオスの姉になる。トラスティンが政務などでフラガルドを訪れる内に、マーガレットを見初め結婚。溺愛する息子アグリードが生まれる。トラスティンは危険な任務ほど自分でやりたがる性格で、作戦の成功を城で心配しているよりも、陣頭指揮を取るほうが性にあう人物。そのために、冷静な判断を下す副官ウィルマーの存在は、マロリーの政治や軍で大切な役割もになっていた。

### マロリー付近の名所

**●マロリー北湿原**

ブルザム教に操られた女王ワーム率いるポイズンワームたちが出現し、シンビオス軍と戦った場所。この近くには閉ざされていた大扉もある。



# フラガルド

## *Hulagard*

人　口：872人
通　貨：金貨
所属国：アスピニア共和国

主要産業：農業・商業　ほか
特産品：－

## 父から息子へと共和が継がれる町

独立戦争での功労者である領主コムラードが納めていた町。シンビオス軍の領地守備隊メンバーの故郷でもある。フラガルド領の領民はコムラードを尊敬し、彼の取る政策に従い領内の農地改革など地道な努力を積極的に行なう。そのため、農作物の安定した収穫を上げることができ、共和国内で一番肥沃な土地を有する領土となった。また、普段から備蓄を行なう政策も行なっていたため、２年連続の天候不順に際しても酷い飢饉に襲われなかった。

コムラードは領民の手本となるべく質素な生活を心がけ、共和の精神に基づき身分など関係なく人々と気軽に接する。そんな彼が司祭フィアールにより殺害された後、彼の死を悼む領民たちは共和国の紋章の旗を掲げ、哀悼の意を示している。和平会議決裂後の起った事件により、数々の戦いを勝ち抜いたシンビオス。実際に将軍の地位についたのは、占領されたアスピア城を奪還した後になるが、勇猛さや戦い振りからシンビオスは「名将」と人々に呼ばれた。父コムラードに似た真面目で誠実な彼に、フラガルドの領民も大きな期待を抱いている。

# 名所案内

## フラガルド城下町

木造の建物が多く、町を守る壁も入手しやすい木で堅固に造られている町。共和国に生涯をささげた領主コムラードが至る所に紋章を飾ったため、紋章が人々を見守っているようでもあり町の特徴ともなっている。町の人々も領主と同様に共和を大切にして暮らす。質素で落ち着いた町並みだが、町の中心地の辺りには、道具屋などが店を連ね活気がある。酒場がないが人々が酒を飲まないわけではなく、個々の家で自家製酒が造られ、城や教会には町の人々から自慢の酒が持ちよられて、宴会が開かれている。町の西上の方には石碑が置かれ石碑の奥に置かれる岩の穴からは、不思議な生き物ペン種がまれに出没することが記されている。この岩は町ができる前からこの地にあったもので、石碑は町の人々が岩を守るために立てたものである。

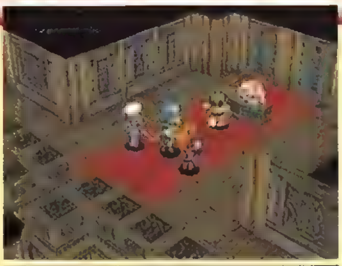
不思議な生き物ペン種が石碑から現れる！ちょっとビックリするがすぐにいなくなって残念。

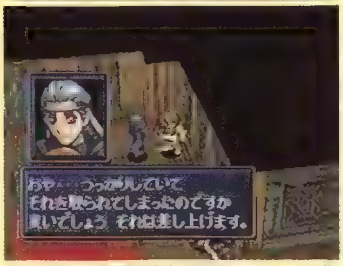
フラガルド城への隠し通路。領主コムラードが非常事態に備えて、密かに造っていたもの。飲み友達である教会の神父には、変事に備えて話していた。

## フラガルド城内

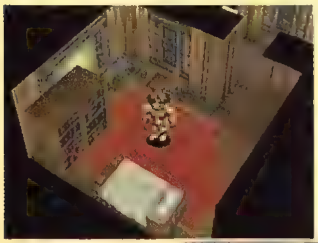
### 共和の理念を掲げ最も尊ぶ城

民衆と共に質素な生活を心がけた城は華美な内装がない木造建築。城内はそれほど広くなく城というよりも、大きな邸のようである。平屋建築で、シンビオスやマーガレットの部屋、メイド控え室、兵士詰め所、書庫兼研究室などがある。学者たちは、古代文明とその突然破滅の謎などについての研究を主に行っている。これら共和国内で行なわれた研究は古代文明についての多くのことを解明している。司祭フィアールの襲撃により、城に仕える兵や住民の多くが殺害され、体調を崩していた領主コムラードも殺されてしまう。この惨劇により、フラガルドは悲しみに暮れ多くの人々が領主の弔いの訪れ、棺の前には花が絶えなかった。



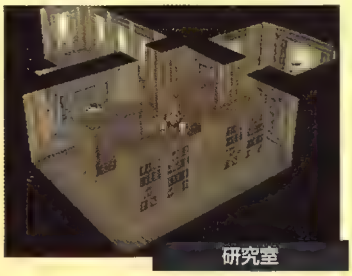


城内で起った戦闘の途中に司祭フィアールに傷を負わすと、思わぬアイテム「船倉のカギ」を落として行く。



伝説のジュメシンの1人シンビオスの部屋。調度品なども少なく、質素で控えめな室内。本棚には「偉大な父を越えるための心構え！」という、彼の愛読書がしまわれている。

マロリー領トラスティンのもとに嫁いだシンビオスの姉マーガレットの部屋。本棚には「結婚前の３ヶ月料理上手になる方法！」という本を見ることができる。料理が苦手だったのだろうか？



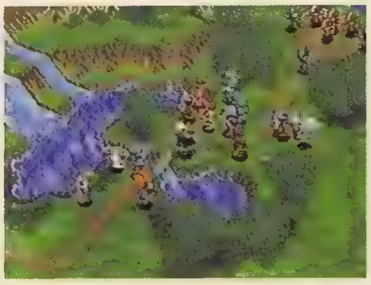

### 故・コムラード領主

共和国のために尽力した人物で、シンビオスやマーガレットの父。身分などに左右されず人々と接する優しい人柄は、多くの人に好かれ尊敬された。帝国将軍時代に結婚した妻は、共和国の気候の厳しさなどのためにシンビオスが幼い頃、病に倒れ命を落とす。その後、彼は独身を通した。

## フラガルト付近の名所

**●フラガルド北山岳道**

オブサーブのパルシスに会うために向かうシンビオス軍を、ブルザム軍が待ち構えていた場所。山から流れる水が谷にへと流れ込み美しい景観を形作っている。



# アイロ
*Iro*

| | |
|---|---|
| 人　口：696人<br>通　貨：金貨<br>所属国：アスピニア共和国 | 主要産業　畜産業・武器他製造業　など<br>特産品　武器・装飾品ほか |

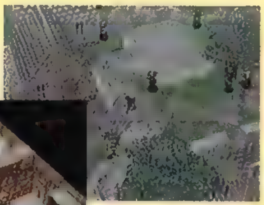
## 貧しい土地で生き抜く村

ヘッドランド荒野にある貧しい村。岬の意味を名に持つヘッドランド領内で、一番スワンプランド領に近い村でもある。しかし、山岳があるため洞窟を利用しなければ、行くことはできない。もと帝国皇族ダッカが治める領土であるため、帝国色がより強い支配的な政治が行われている。当地には、腕のいい鍛冶屋職人が多い。

ガロッシュ・ジェイドの実家

## 名所案内

ヘッドランド荒野に造られた村で、気候の関係や土壌の悪さから花など農作物が育ちにくい。村には、風車によって水が汲み上げられ、大きなため池に流れ込んでいる。この村をドミネート皇帝が訪れ酒場に立ち寄った時、恐ろしさと圧迫感により村人はみんな酒場から逃げるように出行き、皇帝のことは今でも村の噂になっている。また、この村の複合店は店主がいない場合、各店の呼び鈴を鳴らすと出てきてくれるが、少し時間がかかる。不思議に思ったら、裏口へ回って本棚を盗み見てみると秘密がわかるだろう。



話し掛けるとついてくる、可愛いくて探し物が上手な３匹のブタ。

数奇な運命にもて遊ばれた、３兄弟の家族が住む家。本棚に納められた手記からは彼らの母の悲しみが伝わってくる。家のハト小屋、ガロッシュが育てたハトたちが元気に動きまわる。

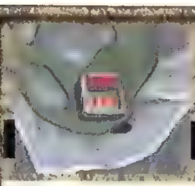
### ヘッドランド領故ダッカ領主

帝国皇族である自分に権力を与えない帝国ドミネート皇帝を嫌い、サイオスと共に反旗を翻して独立戦争に参加した将軍。共和国建国により皇帝に一泡吹かせることに成功したが、デストニア貴族社会での華やかな生活を失い、小さな領土での地味な生活を２０年も続けるという代償を支払わされたことを恨んでいた。

## アイロ村付近の名所

**●ヘッドランド荒野**

帝国ドミネート皇帝の共和国上陸を許さないヘッドランド軍が、スワンプランドへ通じる洞窟への作戦行動の時間稼ぎのために、メディオン軍を待ち構えていた場所。この荒野では敵味方に別れた兄弟の戦が行われ、後世までこの悲劇は語り継がれている。



# スワンプランド
*Swampland*

| | |
|---|---|
| 人　口：1032人<br>通　貨：金貨<br>所属国：アスピニア共和国 | 主要産業　農業　など<br>特産品　薬草・山菜　など |

## 帝国皇族が統治した領土

湿地という意味の名を持つ名前の通り大湿地帯を領土内にもつ地域。大湿地帯は空が湿地に溜まった水溜りに映り込み大変美しい景観をつくるため有名だが、山に囲まれた場所であるために旅行者が訪れにくい。城の守りには適した場所だが、歩兵が動かしにくいため鳥人族の兵が多く軍隊に採用されてもいる。ダッカと同じように帝国政治を行ない、領民に対する愛情も薄かったサイオスだが、家族には優しく子供をすごく愛していたようである。

### スワンプランド領　故サイオス領主

２０年前に皇帝の命で共和国建国軍の討伐に向かうが、皇帝の帝国完全支配を嫌い裏切る。共和国建国と同時にスワンプランドの領主となった帝国皇族出身の将軍。家族に妻イリア、娘ロマテラ、息子イアソンを持つ。サイオスが亡くなり皇帝に死を宣告されるが、極刑を免れた家族は国を脱出、万里の長城の大扉を抜け、生き抜くのが厳しい北の大地へ向かい旅へ出る。

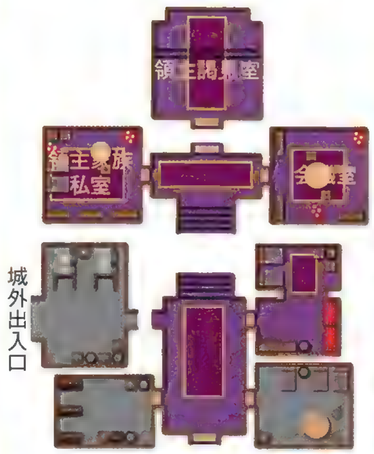
領主夫人イリア

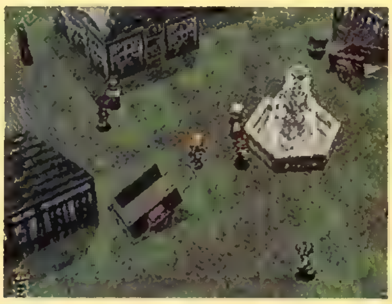
娘ロマテラ

息子イアソン

## 名所案内

湿度が高いために、町の至る所に苔が生えている町。酒場、複合店、民家、畑などを町でみることができる。湿地帯にはワームが生息しているが、おとなしいモンスターであり、食用植物の収穫のために人々が訪れても襲われることは少ない。湿地が多いことからもわかるが、水害が多発する地域であり裕福とは言えない場所だが、サイオスによる帝国政治は高い税率と兵役などの負担を領民に課している。そのため、町の人々は共和国に対しての愛着も薄く、帝国支配に戻っても統治者が変るだけと、共和国や帝国の動向を第三者的に観察している。



## スワンプランド城内

城内は帝国時代の華やかさを恋しがり、美しく豪華内装を施し階段が多く利用した造りになっている。王都アスピアよりも調度品もそろい、領税の高さも伺える。城には会議室、領主謁見室、領主家族私室、メイド室、兵士詰め所、倉庫などがある。城の内部は狭いが多くの部屋数が造られ、兵士多くが城内で任務を行なっている。サイオスは、身分差別が激しかったため、城内の部屋の内装も差をつける人物だったが、妻や子供たちは優しい人であった。

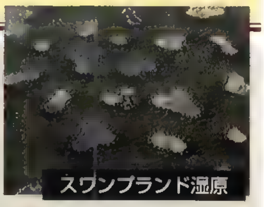
## スワンプランド付近の名所

**●スワンプランドへの洞窟**

皇帝がメディオン軍と共に王都を目指していることを知り、憎き皇帝を倒すべく、サイオスとダッカが待ち伏せしていた洞窟。結果、2領主ともここで命を落とすことになった。

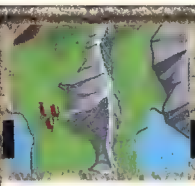
**●国境遺跡**

スワンプランドへ抜ける洞窟の中にある遺跡。地図がないと入ることができなく、宝箱が眠っている。スイッチにより扉が開閉する仕掛けが施されている、細い通路を持つ。


スワンプランド湿原

**●スワンプランド湿原**

数多くできている小さな水溜まりの水面に、空が鮮やかに映りこみ美しい景観を作り出している湿地。食用植物が自生し、スワンプランド城の北部一帯に広がっている。



# ベアソイル Bearsoil

人　口：1104人
通　貨：金貨
所属国：アスピニア共和国

主要産業　酒造業　ほか
特産品　ワイン　ほか

## 美しい復興を遂げた町

２０年前に起った独立戦争で戦場となったベアソイルは、激戦により荒れ果てた地となっていた場所。共和国建国後、ベアソイル領主となったブライバブルにより現在は、白を基調とした美しく近代的な町並みをみせている。ブライバブルには多くの疑惑も囁かれるが、政治手腕により豊かな生活が営めるため、領民や家族からは愛されている。ベアソイルの温暖で乾燥した気候はすばらしい葡萄を実らせ、帝国でも重宝されている豊潤なワインを育てることで有名。

### 名所案内

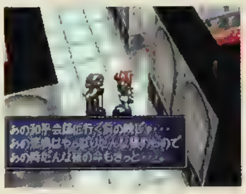
楽園という表現が当てはまる綺麗で整えられた町並み。商売が盛んなため、道具屋、武器屋、鍛冶屋、酒場と揃っている。共和国は罪人以外入国も出国も自由なため、大陸航路のガーダーからの商人なども、一番近いベアソイルにまず立ち寄りクダン遺跡を抜けアスピア方面へ赴く。そのために、ベアソイル産のワインは広い地域で知られることにもなった。兵士寄宿舎、民家の、煉瓦の調理場などからも生活レベルの高さを見て取れる。

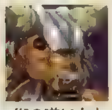
### ブライバブル邸

#### 魔物に翻弄された邸

領主ブライバブルが、魔物、クダンを産み付けられてしまう悲劇が起った場所。１階は応接室、メイド控え室、調理場など、２階は領主執務室、私室などがある。地下には立派な酒蔵がある。酒蔵にはベアソイルが生産したすべてのワインが眠り、現在入手が難しい年代のワインは高価な値がついている。

**故領主ブライバブル**
和平会議への遠征の前日に、クダンを産み付けられ亡くなる。その後、クダンが彼に化けていた。





街の噂にもなっていた魔物クダン

# バーランド Birland

人　口：792人
通貨：金貨
所属国：－

主要産業　観光業　ほか
特産品　－

## 和平会議の発端となった領土

バーランドは、アスピニア共和国とデストニア帝国の間に挟まれた、中州となっている地域である。東西を大きな運河に挟まれたこの地は、帝国からの共和国侵攻を防いでいた、重要な地域でもあった。しかし、バーランド紛争により帝国レリアンス将軍率いる艦隊に海から制圧され、バーランドは現在レリアンス将軍が統治を行なっている。共和国にとって重要な拠点であったこの地域では、軍部が最重要と考え民衆に批判されていたティラニィ将軍とは違い、民衆のことを主に考えて統治を行なうレリアンス将軍は、制圧者でありながらバーランドの領民から評価が高いという、皮肉も産むことにもなった領土でもある。聖地を訪れる神父や修行僧、観光客により、聖地への玄関口となるバーランドは栄えている。聖地へは、１日２回海の潮が引いて現れる浅瀬を渡ることでたどり着けるため、バーランドで潮の流れを待つことになる。そのために、酒場や宿屋は観光客で賑わう。しかし、エルベセムへの海峡の海ボウズが暴れたことと、聖地が復興中のことがあり現在は休業中。

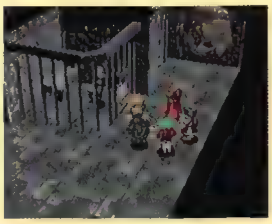
### 名所案内

上水道施設を持つ文化的な町並み。町のシンボルとも言える時計塔や人工滝は、観光地らしく美しい景観を作り出している。外壁や各建物は聖地の玄関口にふさわしい造りへと発展してきた。人工滝の上水道から流れる水は、不思議な輝きを見せる仕掛けが施されていることからか、金貨をなげこみ願いごとをする観光客が多い。聖地がブルザム教の攻撃を受け復興を行なっているため、バーランドでは観光の収益が見込めない。そのために、出店なども店を閉め現在は少し閑散としている。

### 領主の館

#### 仕掛けがいっぱいの館

ティラニィ将軍が考案した館。外見からは創造できないほど堅固な造りになっている。そのために、レリアンス将軍も帝国軍の占領本部としてそのまま利用している。１階は食堂と調理場、２階は会議室と領主執務室がある。領主執務室の暖炉には隠し通路があり、外へ抜けられるようになっている。そして、館の外にある井戸から地下にある地下牢へと行くことができる。地下牢には罪人などが捕らえられるが、その他にバーランドの町の外に抜けることができる隠し通路も造られている。



**地下牢**
独立戦争で活躍した騎士ドンホートが捕らえられていた地下牢。今にも動き出しそうな石像がある。

### ベアソイル付近の名所

**●ベアソイル平原**
ベアソイルの町の北に広がる平原。緑溢れる場所だが、クダン遺跡の辺りは一部砂漠である。デストニア海に面しているが、山脈のために船が停泊しづらい。

**●山脈遺跡**
デストニア海方面、山脈の中にある地図を入手することで入口が開く遺跡。レッドドラゴンが生息する細長い遺跡の中に、シーフたちも狙う宝が眠る。

**●クダン遺跡**
ブライバブル副代表に産み付けられた、魔物クダンが封印されていた古代文明の遺跡。砂漠の中にある遺跡は、侵入者を防ぐ仕掛けが施されている。

クダン遺跡

### バーランド付近の名所

**●バーランドビーチ／干潟遺跡**
バーランドの町を出てすぐに広がる海岸。ここには、内部が迷路のようになっている干潟遺跡もある。ブルザムが倒されてから、モンスターはほとんど出没しない。

**●バーランド西平原**
バーランドの北西に広がる平原。岩山が周りを囲んだ形になり、木々もバーランドの町を守るように生息している。町の近くは砂浜のある海岸になっている

**●バーランド北高地／中州遺跡**
国境の橋近くの守護像が置かれている高地。ここには宝が眠る中州遺跡もある。ブルザム教に操られたスピリテッド将軍により、守護像は破壊されている。

バーランド西平原

## ラインサイド
### Line Side

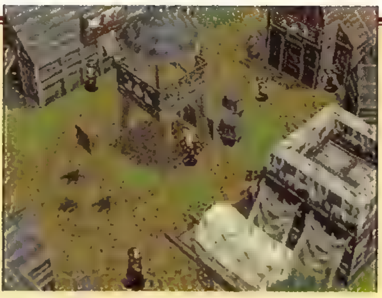
人　口：672人
通　貨：金貨
所属国：－

主要産業：林業　ほか
特産品：材木　ほか

## バーランド辺境に位置する村

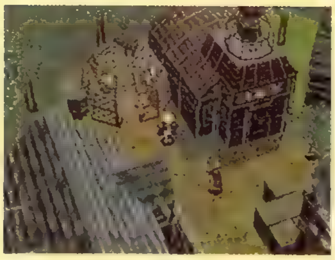
帝国側の運河近くにある、のどかな村。大河の洞窟については、この村の人も知っているが秘密にされている。村の中心にはシンボルらしい木のやぐらが建てられていて、収穫祭などの祝いごとに使用されている。木造家屋が中心で調度品もほとんどが木でできているため、大工の仕事などが村では重宝されている。バーランド紛争によりバーランドの地は帝国レリアンス将軍が統治していたが、すべての地域に及ぶものではなかった。そのため辺境にあるラインサイドのような小さな村の人々は、食糧不足に悩んでいる。保存食や配給は一応行なわれているが、やはり新鮮な食料を求めている。村の近くには良い木が育つため、出稼ぎの木こりも訪れるほど林業が盛んだが、一応漁業も行なわれている。しかし、海ではなく川魚の漁が中心であり、時期によって、運河の水量が増すと漁はほとんど行なえなくなる。海の魚は、狩猟などで得た獣の肉や木の実など山で入手できるものとの交換により、村へもたらされる。また、ニワトリ小屋で飼育されているニワトリは、村人みんなが交代で飼育している。

### 名所案内



村の存在をレリアンス将軍の直属の兵士バーナードも知らないほど小さい。だが、木こりの出稼ぎが訪れるため、酒場や宿屋は繁盛している。しかし、食糧不足のため、食事は夕食しか注文を受けてくれなかった。だが、国境の橋でメディオン軍に戦い敗れたエキュアル軍の副官により、食糧などの物資が残されたため、村は残兵が逃げた後の食糧により多少潤い、酒場で朝食も食べられるようになった。酒場のメニューは主に、狩猟による肉料理か川魚料理。海の魚料理は戦争のため入手しにくく、今は出されない。また、風見鶏がついたニワトリ小屋では、人懐っこいニワトリがエサにつられてしまうようだ。

食糧不足なので酒場のおかみさんも腕がふるえないため立ち話をしている。

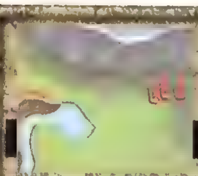


話し掛けると反応する可愛いニワトリと遊ぶことができる。ついエサがあげたくなる。

### ラインサイド付近の名所

**●ラインサイド北平原/河川遺跡**

守護像が破壊されたために、モンスターが活発に活動し始めてしまった、ラインサイドの北に広がる平原。ここには、運河へと流れ込む川など、何本かの川が交差しているため、何本も橋が造られている。河川遺跡はそれらの橋を渡った小島にあるが、地図を持っていないと入れない。



## ダスティ
### Dusty

人　口：540人
通　貨：金貨
所属国：－

主要産業：盗賊　ほか
特産品：－

## 大親分になったシラフの根城

盗賊たちならず者が集う物騒な村。シンビオス軍によって倒されたシラフ親分が村の実質的な権力者であり、村に暮らす人々の半数以上はシラフの部下が占めていた。シラフ生存中にも、シラフ一家に属さないシーフや堅気の人々が多少村で暮らしてもいた。エルベセム教会からも神父が赴任して教えを説いているが、ほとんどの村人は神父をからかうために教会へ足を運んでいる。シラフが統率していた時は、貧しい人々からは盗みをしない「義賊」であったため、盗みの被害を受けるのは貴族や富豪など。帝国の上層部やサラバンドのグラビー総督ともつながりを持ち、取り引きが行なわれていたため、取り締まられることなく盗賊家業に勤しんでもいた。

シラフ親分が倒されてからは、シラフ夫人がシラフの後を継ぐことになったが、組していたほとんどの盗賊はシラフ一家を離れ、好き勝手に盗みを働いている。シラフのように、村の盗賊をまとめるだけのカリスマ性などを持つ者がいない現在、村は無法化状態。

### 名所案内

村には多くの盗賊たちが、うろうろしている。酒場兼宿屋でも、根無し草であるならず者が仕事を終え、昼間から睡眠をむさぼっている。酒場の夜はシラフ一家の者でいつも賑やか、昼も店は開いているが客は極わずかしか入っていない。酒場のおかみは威勢が良く、今でもダスティで店を切り盛りしている。また、村で一番大きいシラフ邸では、シラフ親分の肖像画やブルザム司祭も見られる。

### 盗賊団“シラフ一家”の故シラフ大親分

帝国一帯各地に散らばっていた盗賊たちを牛耳っていた大親分。彼は親分肌の性格で、義理と人情の人物。家族には昔美しかった妻と娘がいる。

### ダスティ村付近の名所

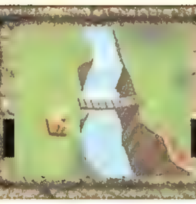
和平会議が行なわれ帝国、共和国の軍が駐屯していたバルサモに近いこの辺りでも光の軍勢メディオン軍と様々な軍との戦いが起っている。

**●ダスティ山道**

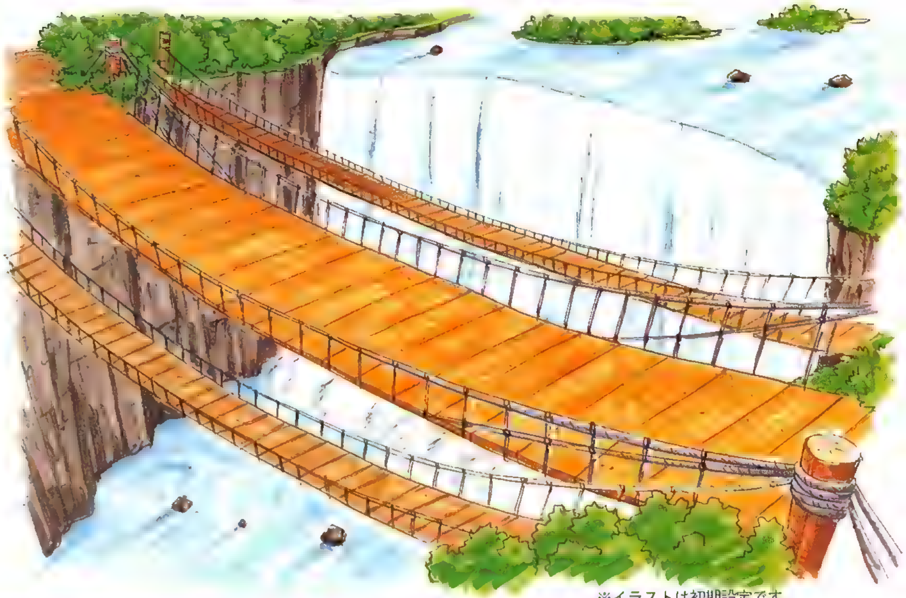
大陸横断鉄道の切り替えポイントへの近道となる山道。うっすらと霧がかかり段差が激しい急な道は事故がよく起る危険な場所でもある

**●ダスティ南平原/湖上遺跡**

ダスティ村の北に広がる平原。バルサモ東平原とも呼ばれている。ダスティの西には湖があり、湖上遺跡と呼ばれる宝箱が納められた遺跡がある。



# 国境の吊り橋
## Suspension Bridge

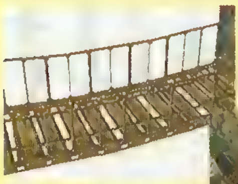



※イラストは初期設定です。

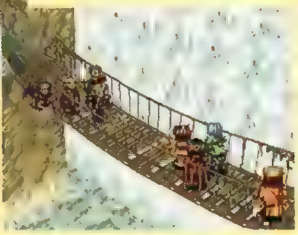
### 帝国と共和国を隔てる重要地点

バーランド紛争後、デストニア帝国とアスピニア共和国の国境となっている吊り橋。吊り橋自体は中立地帯となっているが、橋の左右には両国の国境守備軍の兵士が守備を行なっている重要な地点。ここでは両国の小競り合いも数多く起っている。共和国は帝国と違い入出国が自由に行なえるため、亡命民などもすべて受け入れている。だが、ほとんどの亡命民は警備が厳しい吊り橋の国境を越えようとはしない。光の遠征軍とブルザムとの戦いが終わった現在も、国境は変化していない。

### 名所案内



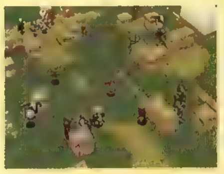
ガーゼル将軍



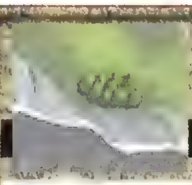
共和国のエキュアル将軍が帝国ガーゼル将軍と結託。ベネトレイム代表国王を拉致しようとしてシンビオス軍と剣を交える。しかし、エキュアル将軍はガーゼル将軍の裏切りに遭い運河の滝壷へと落とされ、ガーゼル軍はシンビオス軍に倒された。戦いの後、背後からシンビオス軍を襲おうとしたエキュアル軍副官たちを倒したメディオン軍と橋で再会。両軍は首都アスピアとエルベセムを目指し旅立つ。

**●国境の吊り橋南西部**

国境を越えようとするシンビオス軍の背後から、追い討ちをかけようとしていたエキュアル軍副官の率いる軍が、帝国側に待機していた。しかしメディオン軍により倒される。



国境の吊り橋南西部



# スタンプ
## Stamp

| | |
|---|---|
| 人　口：408人 | 主要産業：林業　ほか |
| 通　貨：金貨 | 特産品：木材　ほか |
| 所属国：— | |

### 密かに森エルフたちが暮らす村

ラインサイド北東の樹海の中、結界の力によって人間界から隔絶されている場所にある村。結界はエルベセムの力に呼応して、より強力な無敵の結界となっていたが、バーランド北高地にあるエルベセムの守護像が破壊されたことで、エルベセムの力が急速に弱まり結界が解かれた。

外界から隔絶されたこの村の住人は、普段人間に接することのない少数民族の森エルフや森ドワーフたち。彼らはよそ者を排除しひっそりとした生活を営んでいるため、簡単にはよそ者に気を許さないかたくなさも持っている。村は聖地エルベセムと密接な関係にあり、神子グラシアは村の運営リーダーダビデを、伝説のジュメンシンを探す旅の途中頼っている。樹海の森はこの村の人々により守られ、樹海を守るために村人は西の森で木を切り出し、木を使ったあらゆる細工ものなどをつくっている。彼らは木だけではなく鉱物などの細工も行なえる、すばらしい腕を持つ。細工仕事は聖地エルベセムからの依頼がほとんどで、彼らは聖地で使用される儀式用の細工もののほとんどを制作している。彼らの細工ものは不思議な能力を持つものが多く、また耐久性にも優れている。

スタンプ村

### 名所案内

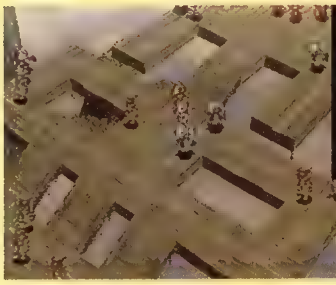
村は木を利用して町並みが作られ、木々の中に造られた部屋は梯子を利用して大地と往き来するようになっている。また、樹海の木々を抜ける秘密の回廊も造られている。身軽な彼らは、木の上での生活が中心で、木の下の広場には会議などの机や椅子のほかに、活動を行なわない夜には店を閉めてしまう道具屋、武器屋、そして、エルベセム教会が建てられている。夜にぎやかな酒場などは、村人が暮らす部屋と同じように木の上で営業。ビールとワインが好きな村人のために、酒場では自家製のビールやワインも作っているが、エルベセムの村を介しベアソイルなどのワインも買いつけている。酒場の2階には宿泊施設もあるが、村人以外が村を訪れることはほとんどない。

**●大木の通路**

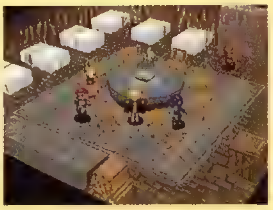
ダビデの部屋もある通路。ヘドバの悲鳴を聞き付け、メデイオンたちと共にブルザム軍と戦闘した、樹海の回廊入口でもある場所。

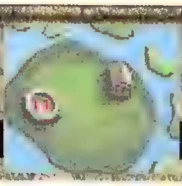
**●樹海の回廊**

樹海の森に造られた森エルフしか知らない秘密の回廊。大木の上に造られ、吹き抜ける風の音が聞こえる景色のいい場所。



樹海の回廊





# 聖地エルベセム

## The Sacred Place Elvesem

| | |
|---|---|
| 人　口：1584人 | 主要産業：− |
| 通　貨：金貨 | |
| 所属国：− | 特産品：− |

## パルメキア大陸東部最大の宗教

千年目前にブルザムを邪神宮に封印したイノベータと共に戦った人々により、ブルザムの復活に備えて造られた組織の教えがエルベセム教の起源となった。代々最高権威者の地位に就くのはイノベータであったが光の遠征以後グラシアが能力を失ったことは極秘事項とされ、今もグラシアは最高権威者として人々を導いている。

聖地エルベセムでは、神父による一般の宗教活動や神父養成活動以外に、厳しい修業によって自らの霊力を磨き尋常ならざる能力を身につける、密教的な活動を行なう者「密教僧」の養成なども行なっている。神父となった者たちのほとんどは、聖地を離れそれぞれ町や村の教会へ派遣される。密教僧は修行や任務のために聖地を離れることはあるが、ほとんどの者が聖地に残り神殿の警備などを行なっている。聖地では、古代超人類の研究なども行なわれていたが、どちらかというとイノベータたちが残した教えを読み、ブルザムに対抗手段について研究する方が主に行なわれていた。聖地の周りの海は潮の流れが激しいため船による上陸は難しく、バーランド南に広がる海岸に潮の満ち引きにより１日に１回現れるエルベセムロードを渡り、聖地へ赴く方法が一般的である。鳥人族など翼を持つ一族により営まれている輸送商売により、空から聖地に入る方法もあるが、高価なため利用するのは貴族など限られた者だけである。

ブルザム教の軍隊による攻撃により、密教僧などの抵抗もむなしく聖地の施設やコアが破壊され、神殿にいたのほとんどの人々が命を落としてしまう。そして、神殿は一時的にブルザム教の手に落ちたが、メディオン軍により解放される。光の遠征以後、グラシアやダビデたちによる本格的に聖地の復興が行なわれている。

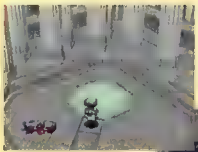
バガボンドの街並

エルベセム神殿前

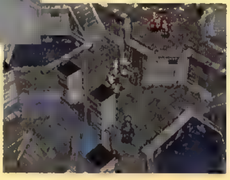
### 名所案内

### エルベセム神殿

聖地エルベセムに造られた古代文明の遺跡の神殿。「ベセムの杖」が封印されていたが、現在はブルザムを封印していた聖なる水晶、スタンプ村のドワーフの名工が細工を施した箱の中へと納められ結界が張られている。神殿内部は、一般の巡礼者は入ることが許されていない。



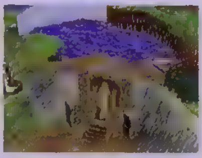
神殿内部には、聖地に湧き出ている聖水が流れ込んみ、美しい輝きの変化を見せている。



聖地にある宝物庫には千年後に起るブルザムとの戦いに備えて、古代文明の遺産魔人ロビィが眠っていた。

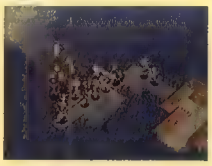
### 守護像

バーランド北高地にあるエルベセム神を形取った黄金像。聖地から聖なる力を送られて、北の地からのモンスター侵入を防ぐ強力な結界を作りだしていたが、ブルザム教により破壊されてしまった。



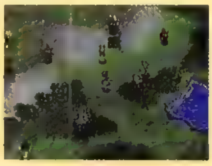
**●エルベセムロード**

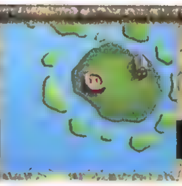
潮の満ち引きで朝と夕に現れるバーランドと聖地エルベセムを繋ぐ道。この辺りの海峡には海坊主が住んでいる。



**●エルベセム平原**

エルベセム島の中心に広がる平原。ブルザム軍との戦いが起り戦場となったため、後に祈りが捧げられた。





# エルベセム村

## Elvesem Village

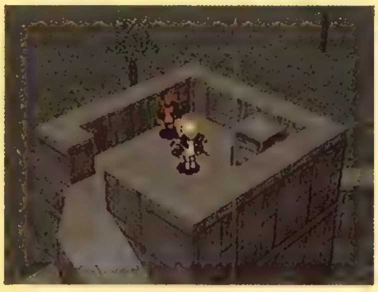
| | |
|---|---|
| 人　口：792人 | 主要産業：観光業・商業　ほか |
| 通　貨：金貨 | |
| 所属国：− | 特産品：− |

## 聖地に一番近い村

エルベセム島にある唯一の村。村人の生活は聖地と深く結びついている。村長は、グラシアとも顔見知りであり、村人の生活は聖地へ訪れる巡礼者などにより成立っている。聖地の聖水が入った小瓶など、聖地にまつわるグッズの販売や、観光案内なども村で行なわれている。神殿にも出張所が儲けられていて、そこでもグッズなどの販売が行なわれている。神殿は自給自足が基本だが、やはり必要なものは外部から購入している。その窓口となっているのも村であり、神殿が必要とする商品などを仕入れている。

### 名所案内

村には、酒場や複合店などがあり、聖地がブルザム軍に襲われるまでは、観光客などで賑わっていた。現在は聖地復興のために村人が全力を注いでいて、村人のほとんどは毎日のように聖地へと赴いている。エルベセムロードも現在モンスターなどが徘徊しているため、通行者が少なくなっている。聖地やエルベセム平原を一望できる見張り台は主に聖地との連絡などに利用されるが、収穫祭では祭り用に飾りをつけ色々なもようしが行なわれる。この時は、聖地の人々も参加する盛大で楽しい祭りとなる。祭りでは、酒場主人自慢の自家製の酒や、聖地で造られるワインなども振る舞われる。聖地のワインは聖水で造られ、すばらしい味と評判だが、儀式用なので販売はされていない。村での祭りは、神殿で行なわれエルベセム神に、祈りや舞が捧げられる神聖で荘厳な収穫祭の後に行なわれる習わしとなっている。

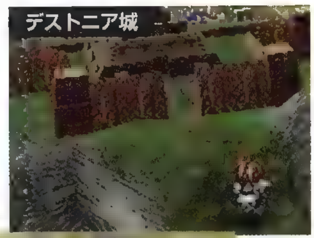


# デストニア帝国

DESTONIAN EMPIRE

| | |
|---|---|
| **総人口** | 約185760人 |
| **通貨** | 金貨 |
| **主要宗教** | エルベセム教 |
| **所領** | 帝都デストニア・デストニア港町・<br>バルサモ・アナフェクト・<br>バリエレ要塞・フットヒル<br>ほか |
| **主要産業** | 貿易・製鉄業・<br>林業・農業・畜産業<br>ほか |
| **主要産物** | 食料品・材木・布製品・<br>家畜・鉄製品<br>ほか |

皇帝ドミネート



デストニア城

バリエレ要塞

## 産業革命により発展する軍需大国

パルメキア大陸東部で最も強大な国力を持つ軍需国家。昔は小王国にすぎなかったが、隣国など周りの王国を次々と侵略し初代皇帝により帝国が建国された。その後、多くの皇帝の侵略戦争により大きな帝国へと成長した。現在の皇帝ドミネートは非情にして残忍な性格を持つ人物であり、長子世襲制度である帝国の歴史上初めて、兄たちが謎の死を遂げたため第４王子のドミネートが皇帝となった。彼が皇帝の地位に就いて久しいが、今でもドミネートが彼の兄たちを殺害したと噂が絶えない。ドミネートが皇帝の地位に就いてから、軍部はより強力な力を持つようになり、階級制度も厳しいものとなる。彼の打ち出す政策に反論を唱えるものや害を成そうとするものは、家族にいたるまですべて死刑に処され、いつしか反論するものはいなくなった。そんな頃、コムラードたち独立軍による内乱が勃発。独立戦争により共和国が建国されたが、皇帝が共和国を認めることなどなく、共和国併合は皇帝の悲願となり、バーランド紛争以後の一連の事件を激化させる要因ともなった。

ドミネート皇帝の政策は確かに軍部に重点を置かれたものだが、古い政策に囚われない政治改革を行ない、サラバンドのグラビー総督よりもたらされた蒸気機関など新技術を積極的に取り入れ、帝国を発展させる優秀な皇帝でもある。しかし、惜しげもなく軍部に財を投入するため国民へは重税が課せられ、軍部による激しい無分差別などもあり、共和国への亡命も後を絶たない。

帝国内には豊かな土地が多いが、重税で吸い上げられるため一般民は貧しい。亡命者または亡命希望民には刑罰が与えられ、国民資格も剥奪されることになる。帝国内を旅するキャラバンにおいては、検問を通る際に賄賂を要求されたり検閲を受けたりするという。

皇帝により長子世襲制度が廃止され、皇帝も跡継ぎの指名行なわないために、ドミネートの息子３人の王子には、それぞれ諸将軍や有力貴族などの後ろ盾が付き、帝国内の覇権争いが激化していた。しかし、アロガント王子はシンビオス軍に倒され、メディオン王子は共和国に亡命したため、マジェスティ王子の相続が、もっとも現在有力である。

## デストニア帝国組織図

**ドミネート皇帝**
- 隠密部隊 ヤシャ
- 死刑執行人部隊 レインブラッド

| 部隊 | 構成 |
|---|---|
| 第１正規軍<br>マジェスティ王子<br>軍師：ブレスビィ | 白鳳兵団　将軍：スピリテッド<br>重装突撃兵団　将軍：フランツ<br>武装機甲師団<br>帝国機動艦隊　フラグシップ号　船長：ドミノ<br>ほか　17兵団 |
| 第２正規軍<br>アロガント王子<br>軍師：フィデリティ | 高速機動兵団<br>人狼兵団　将軍：クリュエル将軍<br>人狼兵団所属：エグゼキュータ号<br>国境守備兵団　将軍：ガーゼル<br>帝都守備兵団　将軍：スティール<br>帝国憲兵隊<br>ほか　８師団 |
| 第３正規軍<br>メディオン王子<br>軍師：グランタック | 直属混成師団<br>辺境守備隊<br>機動艦隊　青竜海兵隊　将軍：レリアンス<br>ほか |
| 直属近衛兵団 | 帝国親衛隊<br>ほか、いくつかの特務機関 |
| バリエレ要塞 | 将軍：ディフェンダ |
| 各行政機関 | |

※データなどはバーランド紛争前のものです。

# デストニア港町
## The Port Of Destonia

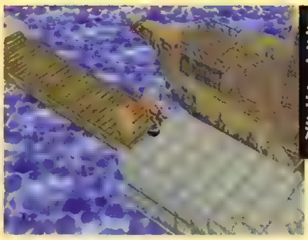
人　口：1248人
通　貨：金貨
所属国：デストニア帝国
主要産業：製鉄業　ほか
特産品：鉄材　ほか

## 船が行き交う港町

司祭ゴリアテが操るワルキューレとブルザム軍により占拠されてしまうが、ジュリアンたちにより無事解放されたデストニア帝国の第２首都の港町。デストニア城のある第１首都の帝都は、デストニア海に面していないため軍艦の港として造られた。港町と軍艦が接岸できる港は少し離れていて、間に荷置き場やハーレムがある。港町のハーレムは、シンテシス、ウリュド、レオンが育った場所で、メディオン王子も、母と共に港町で暮らしていた頃などに何度か訪れていた。港町には製鉄所が造られて、船などにより運び込まれた鉄を製鉄し、造船などに使われる鉄材にしている。また、帝国内陸にはこの町の製鉄所より規模が大きい工場が建設中で、より多くの鉄材が造れるようになるらしい。港の近くには造船所も造られていて、共和国へ亡命したメリンダ夫人も働いていた。帝国の政治などに反発し憲兵に指名手配される、地下組織レジスタンスの本部もこの町にある。

### 名所案内

港町には、元帝国兵学者のスカラーが神父を勤めるデストニア教会がある。この教会は帝国内でも帝都に続く大きさを誇る。メディオン王子の生母で、イザベラ王女を娘のように育てたメリンダ夫人の実家も教会の近くにある。造船所で働く彼女を皇帝が見初めて無理矢理側室にしたために、彼女の恋人がデストニア海に身を投げてしまった悲劇は町では、有名な話だが、メリンダ夫人や彼女の両親を気遣ってあまり噂されない。酒場に勤める女性は評判の美女といわれ、噂を確かめるためまた酒場には町の人以外に貴族や帝国兵なども訪れる。


デストニア港・

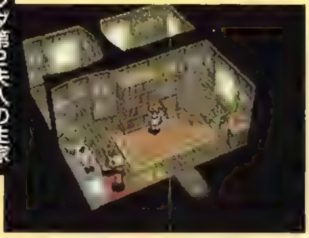
製鉄所

### レジスタンス組織

レジスタンスリーダー
スカラー神父

帝国の差別社会を批判するために、デストニア港町教会神父スカラーが作り上げたレジスタンス組織。帝国兵の横暴な行動を批判し罪に問われ極刑に処される者や、亡命を希望するものの手助けなどを行なう。神出鬼没なレジスタンスを、憲兵は危険人物として捜索中。

メディオンの祖父母は、レジスタンスたちの手助けで共和国へ亡命した。そのために現在は空き家。


メリンダ第2夫人の生家

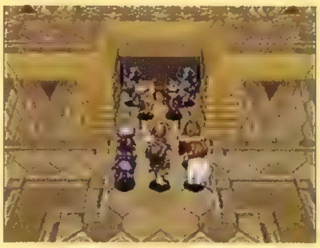
# 帝都デストニア
## Destonia

人　口：13888人
通　貨：金貨
所属国：デストニア帝国
主要産業：－
特産品：－

## パルメキア大陸東部最大の都

初代皇帝がこの地に帝国を建国してから、代々の皇帝と共に君臨してきた帝都。デストニア海が戦いや輸送に重要な役割を果たすようになったために、ドミネート皇帝が即位してから大規模な港がデストニア港町に造られ、第２首都とさだめられた。帝都は敵からの襲来に備え、天然の要塞である山に囲まれた場所に造られいる。大陸横断鉄道の駅はサラバンドのグラビー総督の提案により造られたが、帝国が資金の多くを出資していることもあり、汽車が輸送する物資などを直接帝都に運ぶことができるように駅が造られた。汽車により高価な商品などが数多く商人たちにより運び込まれ、貴族により消費されている。また、汽車による旅行も、大陸横断鉄道が開通してすぐは貴族たちの間でよく行なわれていたが、バーランド紛争が起ってからは旅行者が減少。帝都には貴族の中でも皇族の親戚筋になるほど身分の高い者たちが邸をかまえる。もちろん貴族以外にも、城に仕える学者や兵士など多くの一般民も暮らす。城下町の一郭には有名な歓楽街があり、夜中の灯かりが消えることはない。歓楽街にはカジノなどのほかに、酒場や娼婦たちの店などもある。中でも貴族専用の高級娼婦たちが集う店は、特に華やかだと評判となっている。歓楽街の近くにはハーレムもあり、人々から激しい差別を受けている。

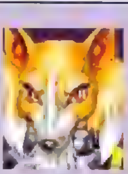
### 名所案内



## 帝国を支える城

堅固な城壁や城門の中に建造されたデストニア城。巨大な城というより要塞のような城は、いかにも軍需国家という様相を持ち敵からの襲撃に備えられている。

### 帝都守備兵団

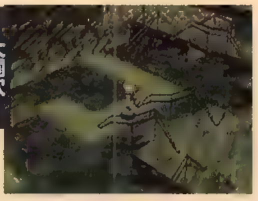


スティール将軍

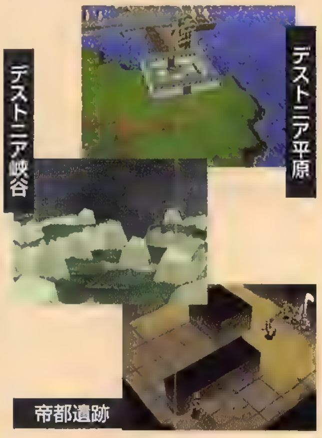
マジェスティ王子が気が弱いことをいいことに、皇帝から与えられた権限をかさに着て、帝都を救ったジュリアン軍を追い出しプレスビィの地位を剥奪した気位の高い将軍。

### 帝都付近の名所

●大洞穴
大昔の大地震の亀裂によりできた大洞穴。東の山脈を抜けてフットヒル村の方に抜けることができる、レジスタンスの抜け道でもある。


大洞穴

●デストニア平原＆デストニア峡谷／帝都遺跡
デストニア港町と帝都の間には、デストニア平原と、岩がゴロゴロしているデストニア峡谷がある。デストニア峡谷には帝都遺跡があり地図を持つものを待っている。また、敵の侵攻を塞ぐのに適している場所。


デストニア平原
デストニア峡谷
帝都遺跡

# バルサモ
## Varsamo

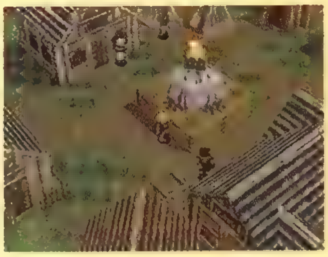
| | |
|---|---|
| 人　口：648人 | 主要産業：林業　ほか |
| 通　貨：金貨 | |
| 所属国：デストニア帝国 | 特産品：材木　ほか |

### 帝国軍と共和国軍が睨み合った町

海上都市サラバンドが通常接岸されている、デストニア中部東岸壁に一番近い町。サラバンドで行なわれた和平会議に伴い、帝国や共和国の軍が駐屯していた町でもある。そのため町には、帝国や共和国の本陣に使われた場所がある。バルサモが栄えるようになった最大の要因は、海上都市サラバンドにある。サラバンドが接岸している間は、商人などが帝国内から集まりサラバンドで商取引などを行なうため、宿賃などが安いバルサモの宿屋を利用する人が多いためである。町の近くの森には良質ながあるためバルサモの多くの人々は木こりを生業としている。モンスターが森などに出没するため、村長の家の屋上には高見台が造られている。高見台には木こりたちが安心して仕事ができるようにモンスターの監視が立ち、なにかあった時はそこから合図が送られている。また村長の家の中を通らないと高見台へは行けないが、そこからの森の眺めはすばらしいと評判である。

### 名所案内

町のエルベセム教会の前には、込み見よがしにブルザム教による護摩壇が造られている。ブルザム教は護摩壇をそのままにバルサモから立ち去ってしまい、バルサモの人々も困っている。また、ブルザム教徒が借り切ったことがある大きな宿屋もある。この町は、サラバンドの商取引に訪れる商人が多く利用するため、海上都市が造られてから宿屋を大きく改築した。改装中は、ブルザム教徒が借り切った時もそうだが、テントを野外に張り、そこへお客を泊めて経営していた。



ブルザム教徒により貸し切りにされていたが、宿屋の主人たちはよく憶えていない。何故か隠し部屋もある。

裏の井戸からドワーフの丘の辺りまで続く、秘密の通路があるダンカンの家。だが、現在は塞がれている。

### バルサモ付近の名所

**●ドワーフの谷**

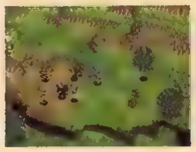
バルサモのトビィ少年が、モンスターに襲われオブライトに助けられた谷。モンスターが数多く徘徊している危険な場所。

**●ドワーフの丘／丘遺跡**

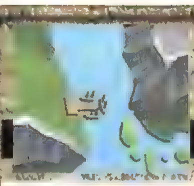
シラフ一家の一味と戦闘になったドワーフの谷の先、レイルロード付近にある丘。ここには地図を入手すると入れる丘遺跡もある。

**●バルサモ東平原**

ダスティ南平原とも呼ばれるバルサモの東に広がる平原。弱いが毒を持つモンスターが徘徊するため、毒消しは必需品。



ドワーフの谷



# アナフェクト
## Anafect

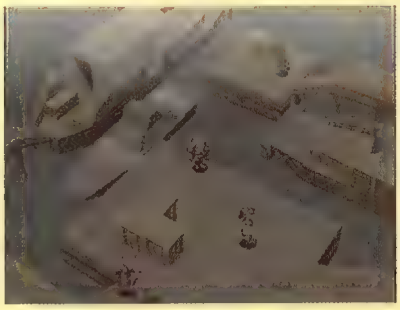
| | |
|---|---|
| 人　口：408人 | 主要産業：漁業　ほか |
| 通　貨：金貨 | |
| 所属国：デストニア帝国 | 特産品：魚介類　ほか |

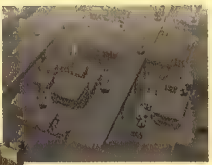
### 船乗りたちが暮らす船の村

漁業と海上交通によって住民の暮らしが成立っているこの村には、エルベセム教会と酒場兼宿屋以外に建物はない。村人は海に出ることが多いため、家財道具が積み込んである船を家として船上で生活をしている。板などでつながった船の民家などを抜けて行くと村の荷置き場につく。プロフォンド軍と戦った時大砲で破壊された場所が今でも残っている荷置き場には、漁の獲物などを置いたり干物などの加工作業が行なわれる場所と、大中型の漁船を停泊させる桟橋がある。だが、村の中型船は共和国のプロフォンド将軍により持ち出されたままになっている。一応、共和国に対してアナフェクトから返却要求を出す予定らしい。村の大きな酒場兼宿屋には、大酒のみの船乗りたちが酒と陸の生活を楽しんでいる。酒場は船乗りのために、休みなく店を開けているため従業員は2交代制である。また、そのための部屋もある。ステンドグラスをあしらってあり形がひと味違うエルベセム教会は、村人以外にも人気が高い。聖地エルベセムは海路からではたいした距離ではないが、船では訪れられないため村人もほとんど訪れたことがない。酒場兼宿屋の裏にある墓場には亡くなった村人が眠るが、村の近くで起った和平会議後の戦いのため戦死した兵士たちも葬られている。

### 名所案内

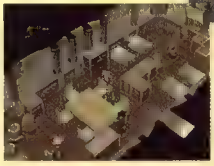
迷路のように船がつながった村。村をまとめる村長の船は、村人でも迷うような場所に停泊されている。なぜなら、村長船ではデストニアとバーランドをつなぐ洞窟についての、会話や覚え書きがあるためである。村には他の民家船と区別がつくように飾られた道具屋と武器屋の複合店もある。船には出入口が2つあり、どちらからでも買い物ができるようになっている。また、村人と話すと運河が増水し、流れが激しい時期には海からバーランドに行くのは難しいことも知ることができる。





荷揚げされた魚や荷揚げ用の箱などが詰まれた船着き場兼荷置き場。

酒場には多くの船乗りが酒を楽しんでいる。また短い陸の生活を満喫している者もいる。



バーランドにつながる洞窟についての覚え書きなどが読める船長船。

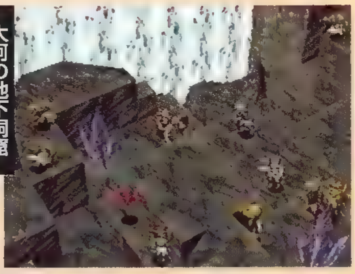
### アナフェクト付近の名所

**●アナフェクト北高原**

バーランドへ渡ることができる秘密の洞窟がある高原。メディオン軍を監視していたガーゼル軍の監視兵たちと戦いになった場所でもある。

**●大河の地下洞窟**

滝の中にできたバーランドへ続く洞窟。ここは段差が激しく苔むしていてモンスターも出現するが、美しい水晶の柱っを見ることができる。



大河の地下洞窟

# バリエレ要塞
## The Fortress Of Barrier

### 帝国側大陸航路に建つ国境の要塞

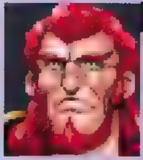
２０年前に起った独立戦争後に造られた、帝国南側の国境要塞。独立戦争では大陸航路からも大量の軍隊が送られたが、道幅が狭く敵から標的になりやすい大陸航路は軍事利用には向かないと判断された。古代遺跡の高架橋が、万が一戦いで破壊された場合、帝国にも損害が多いことも軍事利用を避けた要因とる。

この国境要塞でも独立戦争後何度か小競り合いは起ったが、大陸航路ということと帝国領のガーダーが独立し、中立貿易都市としてサラバンドが建国されるまで、帝国の重要な商取引相手ということもあり、ガーダーが独立してからはほとんど両国の小競り合いは起らなかった。

要塞は建設された時から帝国の名門貴族バリエレ家が守護にあたっている。バリエレ家は代々要塞がある辺りを統治してきた貴族で、帝国内でも勇猛な指揮官が多い一族でもある。バリエレ家の一族の命を守るために、ジュリアン軍と戦うことを選んだディフェンダ将軍が倒され、ジュリアン軍を帝国内から逃がすことになってしまったが、ディフェンダ将軍により指示が出ていたらしく、国境はすぐにまた閉鎖され、現在もまだ閉鎖中である。

### バリエレ要塞司令官

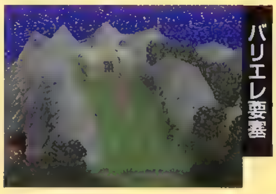
**故ディフェンダ将軍**

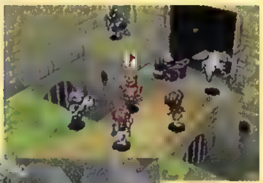


帝国の名門貴族バリエレ家が守る、バリエル要塞の将軍。バリエレ家の当主は代々燃えるような赤毛を持ち、紅い鎧に身を包んで勇猛果敢に戦う将軍として、帝国の人々から尊敬されている。要塞を越えようとしていたジュリアン軍に戦いを挑むことは義に反すると解っていたが、一族を救うため彼は戦い命を落とす。

### 名所案内

山脈の間を貫くように造られ、天然の要塞に左右を守られている。ここには、堅固な大扉を囲むよう左右に高台があり、大扉に辿り着く前に殲滅することができるよう、大砲も正面と右側に２台づつ、左側には１台備えられている。国外、国内どちらからの攻撃にも備えるように造られた要塞では、バリエレ家に仕える優秀な部下たちにより、厳しい帝国出国許可書の確認も行なわれる。ディフェンダ将軍の戦死により一時パニックが起ったが、すぐにまた閉鎖され現在も閉鎖中である。また、破壊された大扉は現在復興中。

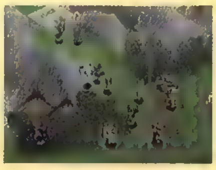


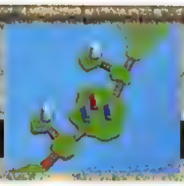
**●山岳の平原**

**要塞へつながる平原**

国境バリエレ要塞の前に広がる平原。国境を越えようとする者などが要塞より一望できるのと、平原に布陣を引き敵を備えられることが国境要塞が造られた要因となった。



ジュリアン軍に加わるために後を追いかけてきた戦士レオン。



# ガーダー
## Guarder

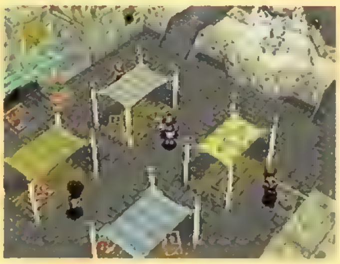
| | |
|---|---|
| 人　口：744人 | 主要産業：貿易・商業　ほか |
| 通　貨：金貨 | |
| 所属国：― | 特産品：― |

### 大陸航路と共に造られた町

帝国と共和国の間に挟まれている地の利を生かして、貿易を行ない栄えた小さな島にある町。元々はデストニア帝国の１つの町であったが、２０年前の独立戦争によりアスピニア共和国が建国されてから、大陸航路付近で起る両国の国境小競り合いに乗じて中立として独立した。永世中立貿易国サラバンドが帝国の後ろ盾の元建国されてからは、ほとんどの貿易取引がサラバンドを介して行われるようになったため衰退を余儀なくされ、現在ガーダーは大陸航路にある、古代文明の遺跡、南と北の大灯台と高架橋の操作などを行なう灯台守が、町民の主な仕事となっている。

大型船舶による遠洋漁業などが盛んに行なわれるようになったため、デストニア海は軍事的にも重要な役割を果たすようになる。沢山の船が行き交うために、海上航路での事故が起るようになったことと、デストニア海から大陸航路の高架橋を越えて外海へ出る船も増えたため、大灯台の光と高架橋は船にとって大切な役割を果たしている。

灯台管理が主な町の仕事となっているガーダーだが、現在でも少しの商取引は行なわれている。また、和平会議決裂後に起った戦争で、サラバンドがヘッドランドに停止したまま、グラビー総督が行方不明になったことを聞きつけた商人たちはまたガーダーを訪れているようである。



### 名所案内

町の中心に市場が並び大きな噴水も造られた近代的な町並み。地下などを上手く使われて建てられ、家と家が地下で繋がっていることもある迷路のような町。サラバンドが建国されてから、貿易取引に訪れる商人が減ってしまい町は人々の活気がなくなっているが、「オアシス」の名で商人たちに親しまれる酒場には、各地方の銘酒が取り揃えてあり近隣の酒飲みが集まり繁盛している。

### 大灯台

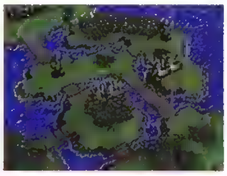
**古代から作動する灯台**

古代文明の遺跡だが現在も使用されている南北２つの大灯台。南北どちらも、ガーダーが管理業務を行なっている。大灯台の中から高架橋を操作も行なえるようになっているため、船や海上都市が外海へ出る場合は合図により作動が行われている。北の大灯台はブルザム軍に協力するベアソイル兵により占拠され、ジュリアン軍と戦いが起ったが大灯台は破壊されないですんだ。

### ガータ平原

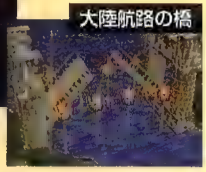
**大陸航路に広がる緑の地**

ガーダーの町の周りの平原。小さな島が橋でつながれている辺りも含まれる。待ち伏せしていたブルザム軍たちとジュリアン軍による戦闘が起った場所でもある。



平原での戦闘では邪教に操られたモンスターたちも加わっていた。

大灯台



大陸航路の橋

# バガボンド
## Camp Of The Vagabonds

人　口：76人
通　貨：金貨
所属国：－
主要産業：貿易・商業　ほか
特産品：－

### 変化に富んだ旅生活を送る人々

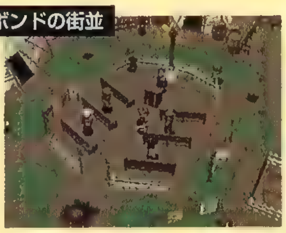
デストニア帝国やアスピニア共和国を自由に行き来して商取引を行なうキャラバン。万里の長城の大扉が開かれてからは、北の大地にあるオーラル村の辺りにも商取引に訪れている。バガボンドとは放浪生活という意味を持ち、名の通りキャラバンは移動している。一応ルートは決まっているようだが、取り引きの相手により臨機応変に移動ルートや移動時期の変更が行われる。キャンプの商人に商品を頼めば、次に訪れる時買い付けていてくれたりと人々にキャンプは重宝されている。また、意外な出物があるのも、このキャンプが喜ばれる理由のひとつ。

決まった場所に長くキャンプを張らないバガボンドだが、バーランド地域の西北部の橋の近くに、必ずキャンプは戻ってくる。また、首都アスピアも必ず訪れる場所で、大きな商取引は、年に数回ひらかれる市で行われる。多くのキャラバンが各地にあったが、サラバンドが建国されてから数が激減し現在はほとんど残っていない。

### 名所案内

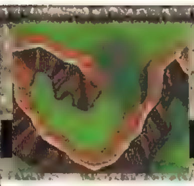
バガボンドには多くのテントが張られ、1番大きなテントには長老が住む。ここでもエルベセム教が信仰されていて、テントはないがキャンプの中央広場に神父による教会が造られている。野外なので天候が悪化したら、教会は一時閉鎖されるが、神父は村長のテントに住んでいるため人々はそちらで祈りを捧げる。

バガボンドの街並



お婆さんに拾われた大きな卵。色艶が良く美味しそうだが、実は珍しいペン種の卵だった。

オブザーブの塔近くにも移動しキャンプが張られる。



# フットヒル
## Foothill

人　口：89人
通　貨：金貨
所属国：デストニア帝国
主要産業：－
特産品：－

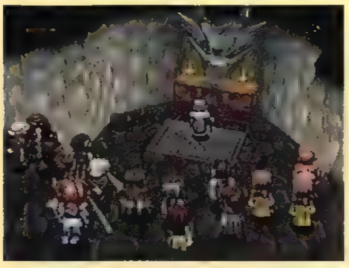
### 神竜を崇め平和に暮らす村

大昔に起った大洞穴にあるドラゴンの墓場を守る神竜を崇めている村。村は一応デストニア帝国内にあるが、陸の孤島といわれるほど知られていない村。フットヒルという人間の足の形に見える場所にあり、自然を利用して段差がついた山に、住居を掘り住居が造られている。村には神竜様の洞窟と呼ばれる神竜の面を象ったレリーフが祭られている。レリーフには伝説があり、レリーフが光り輝く時は神竜が聖なる戦いに旅立つあかしといわれ、村人は使命を終えて再びこの地に戻られる神竜の戻りを祈りながら待つことになる。また、神竜が命を落とすと、レリーフより新たなる神竜の卵が村にもたらされる。ホワイトドラゴンは絶滅に瀕していて、フットヒル以外でも、「国の守り神」と人々に語られる存在である。村にはエルベセムの教会もあり、神父が派遣され、村人も神竜の信仰とエルベセムの両方に祈りを捧げている。しかし、昔から根強く崇め信仰されている神竜の方が、人々の信仰心は強い。

ほそぼそと暮らす村でも自然の恵みが豊富に実りや作物も収穫が行われると、収穫祭が催される。神竜も収穫祭の宴には村に訪れ村人と共に祭りを楽しむ。

### 名所案内

山より流れ込む美しい泉や自然の花が咲いているのどかな村。村は自然のままの姿を残しながら造られているが、暖かいこの地域で涼しく暮らすために穴を掘り住居としている。村人はたまに町へと買い出しなどを行いに出るが、ほとんどの村人は道具屋などに商品を頼んで仕入れしてもらっている。町から戻った村人による話は、すぐに村中に広がり噂として楽しまれる。村には風紀を乱し人を理性を狂わす水と酒が飲まれないため酒場はなく、旅人もほとんど訪れないこともあり宿屋商売をする者もいない。鍛冶屋は優秀な腕を持っていると噂され、自分の腕に自身がある。実際武器屋と町へ商品を持ち込むと、高値で取り引きされる。



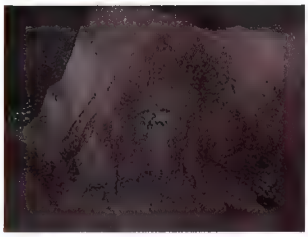
神竜を崇める村は神竜の洞窟にあるレリーフの異変のことで長老により召集がかけられ会合が行なわれた。

#### ドラゴンの墓場／神竜遺跡

**ブルザム教に操られた神聖な墓場**

大洞穴の中にあるドラゴンたちが眠る墓場。ドラゴンたちの骨が化石にように埋もれ、濃い霧が立ち込める不気味で神聖な場所。ホワイトドラゴンのサウザンが守護している。ブルザム教により自分も含めたドラゴンたちが操られたことを怒り、光の遠征軍に加わった場所でもある。またここには神竜遺跡もあり、仕掛けが施された扉の中に宝が守られている。

ドラゴンの墓場



# World 北の大地

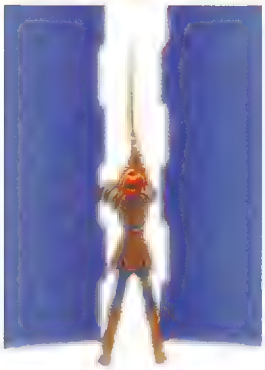
THE NORTH

| | |
|---|---|
| **総人口** | 約3744人 |
| **通貨** | 金貨 |
| **主要宗教** | エルベセム教／ブルザム教 |
| **地域　ほか** | オーラル・ボウレット<br>マヤ・ドルマント<br>レモテスト<br>ほか |
| **主要産業** | 鍛冶業？<br>観光業<br>ほか |
| **主要産物** | 温泉<br>オリハルコン<br>ほか |

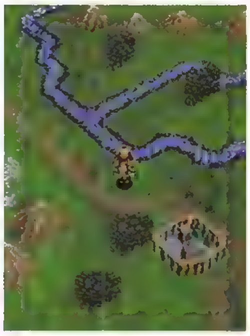
**雪に閉ざされない世界にあこがれます**
**この世界はそれほど雪が厳しいのです**

万里の長城によりパルメキア大陸東部南世界と隔てられた北世界。強力な聖なる保護のもとにおかれた南世界と違い、凶悪なモンスターが生息する危険と隣り合わせの地域。南世界からはモンスターを恐れ訪れる者はほとんどいなかったが、商魂逞しいサラバンドの商人は毛皮などの仕入れのため、光の遠征前にも訪れている。万里の長城からレモテストへと街道が敷かれていたが、光の遠征軍が訪れた時には荒れ果てて草深い草原となり、唯一街道の道標が残されるのみとなっている。北世界で一番長いとされる川は、オーラル村の正なる力の石により清められたホーリィリバーと、ブルザムが封印された邪神宮により汚された負の川からなる万里の川。ドルマント村近くで二つの川は合流して、海へと流れ込んでいる。また、山脈を越えドルマントの反対側に位置するアークヒル砂漠には、創造主より始めて箱船とスピリットがもたらされたアークヒル神殿が、砂漠の中で試練を受ける者を待ち、邪神宮のあるブルザム山北のふもとには、北世界の中でも特に厳しい寒さに見回れるグリーフ地方がある。

## THE STRONGHOLD FOR THOUSANDS OF MILES
## 万里の長城

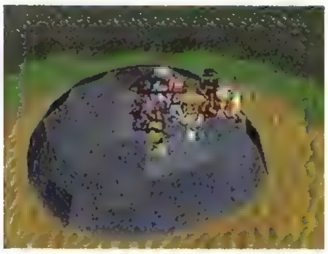


## THE HOLY RIVER & THE NEGATIVE RIVER
## 万里の川 ホーリィリバーと負の川

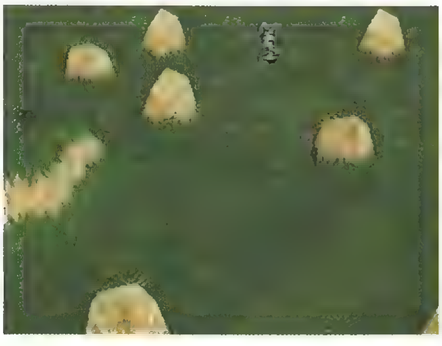


北の大地を流れる最大の川。オーラルから流れるホーリィリバーと、ブルザム山から流れる負の川からなる。

アークヒル神殿大神官



## THE ARKHILL SHRINE
## アークヒル神殿



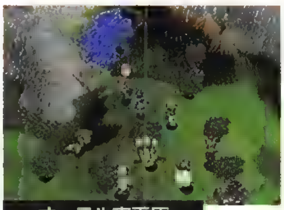
## THE OLD ROAD
## 古い街道

**●オーラル南平原**

グラシアの正なる力を嗅ぎ付けたモンスターとオーラル村を目指すジュリアン軍が戦闘した丘のような平原。

**●万里の長城北部**

万里の長城に流れていたエルベセムからの正なる力が無くなり、モンスターが徘徊するようになった草原。



オーラル南平原

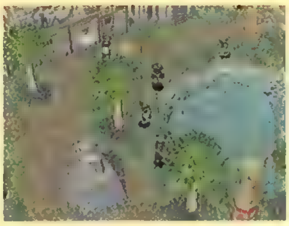
# オーラル
Aulal

人　口：336人
通　貨：金貨
所属国：ー
主要産業：狩猟　ほか
特産品：毛皮　ほか

## 正なる水晶に清められた水の村

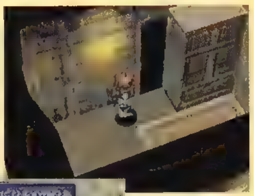
古代の遠征軍が最初に拠点とした場所。村の洞窟には光の遠征軍により古代文明の正なる力の石が置かれ、水晶に封じ込められた霊力により清められた水が流れ出て、村にあるホーリィレイクへ、さらにはホーリィリバーへと流れている。ホーリィリバーには正なる力が水晶により宿っているために、モンスターたちも恐れて近寄れない。そのため、ホーリィリバー近くは凶悪なモンスターが少なく比較的安全でもある。

万里の長城から１番近くにあるオーラルには光の遠征前にも、高級な毛皮や武器の買い付けのために一部の商人が訪れていたが、光の遠征後、大扉も開かれたためにバガボンドやサラバンドなど、南世界の商人の多くが進んだ技術の武器やオリハルコン、ミスリル銀などを求めて度々訪れるようになる。またレモテストの商人も、オネアネラの美容法を記した著書や、正なる水より造られた美容用品の買いつけと同時に、南世界の商人たちとの取引きを行なうため盛んに訪れるようになった。

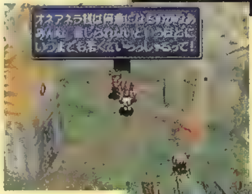


### 名所案内

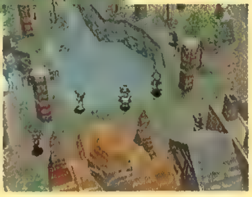
村にはブルザムを千年前に封印した光の遠征軍の像や、橙や赤で彩色されたポールが立ち並ぶ。村の中心にあるホーリィレイクには、洞窟から流れ出ている正なる水が流れ込む。酒場は寒い気候に耐えられるよう、アルコール度数が高い酒が販売され、１番人気なのは正なる水により造られた地酒。



戸棚で隠された宿屋の裏口。洞窟の右側に行くことができ、宝箱も隠されていた。



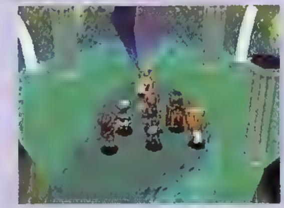
オネアネラの正なる水の美容健康法は、北の大地ではとても有名。



洞窟から流れ出る水の輝きは、不思議に変化しながら美しく輝き色々な力も秘めている。

### 神の言葉を伝える者 オネアネラ

正なる力の石を守護しながら光の遠征軍を待ち続けていた「伝える者の血族」の巫女。オネアネラは長い間修業を続けているうちに、自然の霊力を取り入れ狐のような外見に変化した人間で性別はない。外見的には若く見えるが高齢で、正なる水を使った美容と健康法などの研究にいそしんでいる。



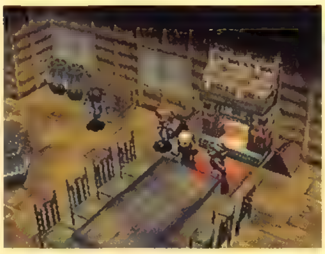
正なる水晶がスピリットなど正に力を感知すると美しい変化を見せる。

# ボウレット山小屋
A Hut Of Bowlet

人　口：36人
通　貨：金貨
所属国：ー
主要産業：鉱業　ほか
特産品：オリハルコン　ほか

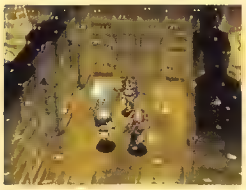
## 雪深い山に建つ山小屋

山高帽という意味を名に持つボウレット山に建てられた山小屋。ここはたくさんの人々が収用できる大きな山小屋で、鍛冶屋、武器屋、道具屋、エルベセム教会もある。冬山の避難場所としてだけではなく、夏などは人々の観光用の宿泊施設などにもなる。また、山に入った人々の休憩所など様々な役をこなす。山小屋は季節に関係なく使用されているため、教会の神父や各店の経営者は山小屋で暮らしている。ボウレット山はオリハルコンの産地なので冬以外は採掘が行なわれている。山小屋では商人が訪れ商談も行なわれるが、採掘量が少なく掘り出しにくいために高値で取り引きされている。また、ボウレット山は、魔女が住む山として人々の間で有名だったが、マーキィがブルザムにより呪いをかけられてから数年は、雪女による犠牲者が出ていた。光の遠征軍が山小屋に立ち寄ってから、雪女による被害はなくなり山は主を失ったように静かになっている。



### 名所案内

山小屋内には大きな暖炉により真冬でも暖かく暮らせ、また吹雪などにより足止めされても大丈夫なだけの施設が作られている。ここの鍛冶屋は、昨年兄が魔女の犠牲者になったため変ったが腕は確かで、彼が加工したオリハルコン武器は商人に好評である。



光の遠征軍が山小屋に避難していた時、雪女のマーキィが生き延びるために人の生き血を啜りに訪れるが、グラシアの力により追い払われ山小屋の人々は助かった。

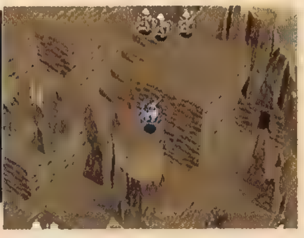
### オーラル付近の名所

**●マヤ平原／闇遺跡**

古い街道の最初の分かれ道となる平原。西に向かうとマヤ村やアークヒル方へ行くことができる。ここには闇遺跡があり遺跡内には宝箱を守るために侵入者を防ぐ仕掛けがされている。

**●アークヒル山道**

マヤやアークヒルへと続く山道。ホーリィリバーから離れるため、強力な魔物が潜んでいる。段差の激しい外側の山道と暗い洞窟内を登って行く道とがある。どちらも危険な道。



アークヒル山道

### ボウレット山

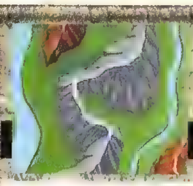
**●ボウレット山小屋前**

雪女のマーキィ率いるモンスターたちと、ジュリアン軍が戦闘を繰り広げた山小屋の外。

**●ガルム戦跡地**

ブルザム神殿へ行く方法を得るため、ガルムとジュリアン軍が戦うことになった場所。

ガルム戦跡地



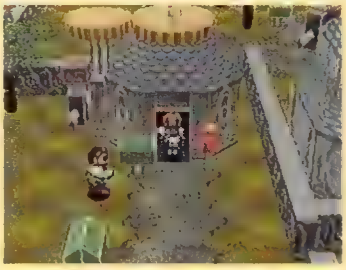
# マヤ
## Maya

人　口：492人
通　貨：金貨
所属国：－
主要産業：－
特産品：－

## 古代文明の知識を受け継ぐもの

古代文明からの科学により、空に家を浮遊させて暮らす村。北の大地の危険なモンスターの行動が活発になる夜は、地上へ下りることはほとんどない。村では古代文明の蒸気機関を使用した機械や装置が使用されているが、その文明の力を応用して造られたものは存在しない。機械の修理などは古代から残されている書物により行なっているが、蒸気機関などの装置を解析して新たに創り出すことは行われていない。そのため、修理できないほど故障した蒸気機関などは、ごみ捨て場に廃棄されている。このごみ捨て場に廃棄された機械が、ブルザム教により持ち運ばれグラビーへ渡されたり、マニュピルの操縦するマシンのもとになった。マヤは、村から文明の流出を防ぐ役割もになっているが、ブルザム教により古代から受け継がれる書物を奪われたりと万里の長城の内側の世界に多くの影響を与えてしまった。

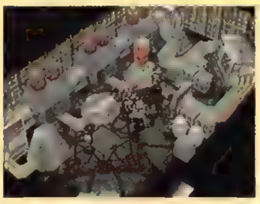
家を浮上させるため、村では燃料として石炭が必要とされ、石炭は炭坑よりトロッコで村まで運ばれる。雪が降り始めると、炭坑の入口が雪で埋まり作業ができない。また、マヤは街道から外れた場所にあるため、旅行者などほとんど訪れないが、レモテストの商人などは村の機械に目をつけ、販売交渉に訪れている。



マヤのごみ捨て場から奪われた作業用ロボット。グラビーの研究助手をしていたマニュピルにより改良され、シンビオス軍の戦力として活躍。

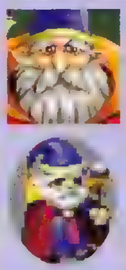
## 名所案内

村の家は、家の中には浮上するための装置がつけられていて、昼間でも浮遊し地上にある呼び鈴が鳴らすと地上へ降下してくる。武器屋には古代文明の遊具が置かれていたり、道具屋に色々なポスターが貼られていたりと面白い。酒場では北の大地のアルコール度数が高い酒が出され、「これを飲まないと北の世界では一人前の男と認められない」と教えられる。マヤにもエルベセム教会があるが、ここの神父はレモテストより派遣されている。



古代文明の技術を受けついだ工場。多くの技師が働いている。

## 長老イシャハカット



マヤ村の長老である不思議な人物。村の運営は村人に任せ、ふらっと旅に出てしまうことも多い。古代文明以外にも多くの知識や能力を有しているようであるが、詳しくは解らない。妖精のプリムラやアクーユも彼に仕える。

## マヤ付近の名所

グラシアがイノベータになるための儀式を受けるために訪れるアークヒル。プリムラにより案内されるが、アークヒルの大神官は中立の立場を貫く人物であり、試練が与えられる。

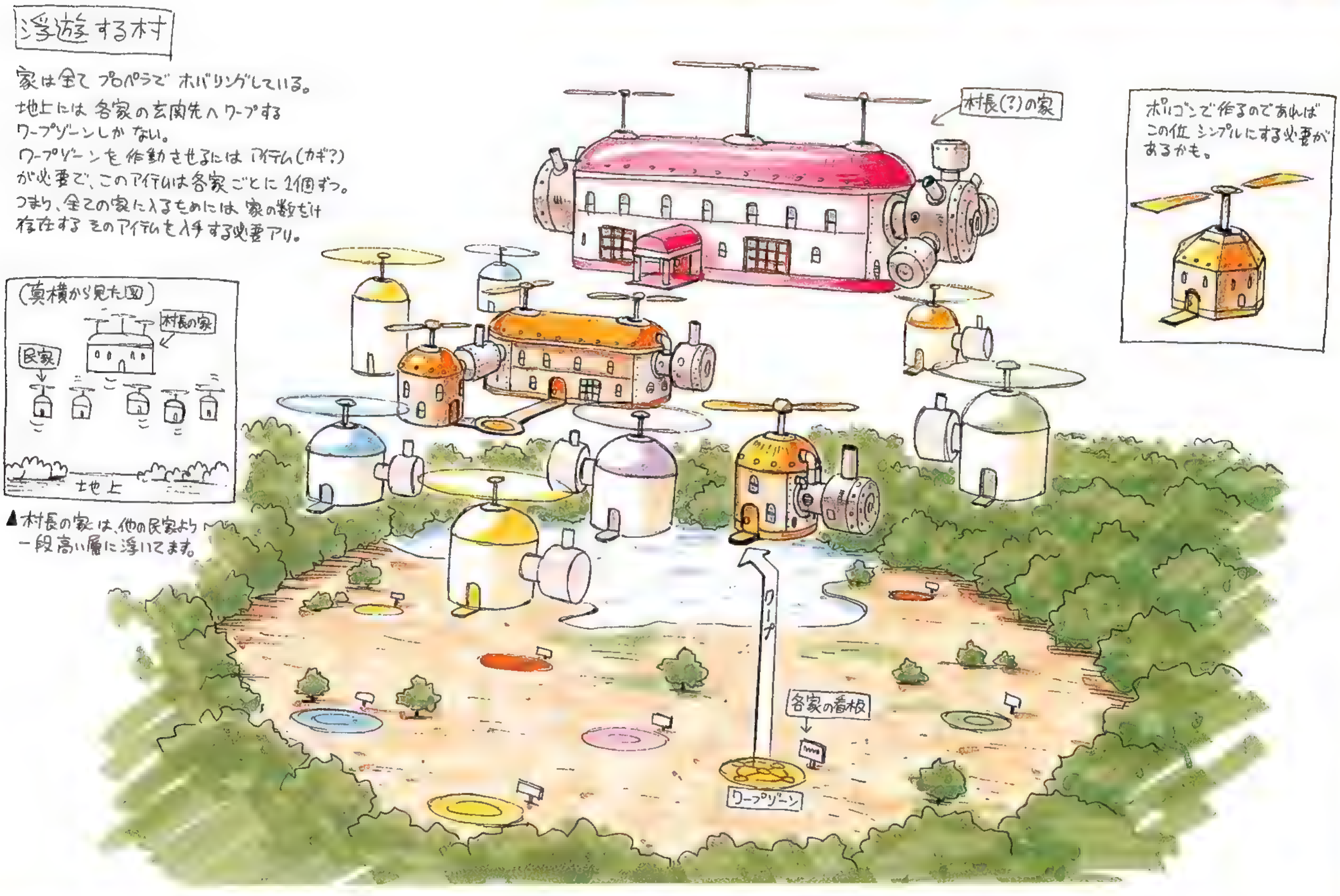
**●アークヒル砂漠／炭坑**

アークヒルの神殿がある丘、スピリットを感知すると試練が与えられる。ここにはマヤ村の炭坑もあり採掘中遺跡の扉も発見された。

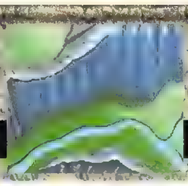
**●アークヒル神殿**

アークヒルの大神官が住む神殿。この神殿では、大神官が中立であり、試練を越えられた者だけにイボリューションの儀式を行なわれる。

アークヒル神殿



▲村長の家は、他の民家より一段高い層に浮いてます。



# ドルマント

## Dormant

| | |
|---|---|
| 人　口：384人 | 主要産業：観光業　ほか |
| 通　貨：金貨 | |
| 所属国：ー | 特産品：温泉商品　ほか |

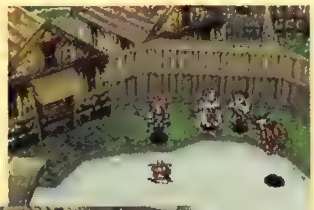
## 北の大地で有名な温泉保養地

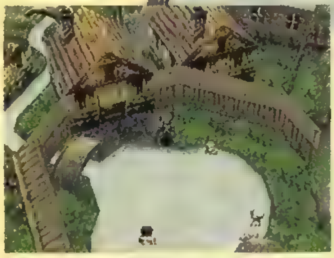
ドルマント火山によりもたらされた温泉により、観光地として栄える村。火山の地熱や温泉の熱により村は生活しやすい。雪が降るほどの寒い気候になるため、寒さや大雪に備える準備や対策も行われている。村は恩恵ばかり受けているように見えるが、火山灰による被害などもある。

村の温泉には、北の大地での厳しい生活に耐える人々が、保養や観光に訪れるため、温泉による色々な観光商品やお土産が販売されている。土産商品は人気があり売り上げも好調で、新商品の開発にも取り組んでいる。温泉の入浴料金は自然の恵みということもあり安く設定。誰でも楽しめるようにしてあるため、何度も温泉に訪れたりドルマントに長く滞在する人も多い。そのため酒場兼宿屋にはいつも人がいる。また、この酒場で飲めるアルコール度数が高く喉越しがいい酒は有名で、わざわざ買いにくる者もいる。寒い冬を乗り切るためや凍死しないために、酒は北の人々の生活になくてはならないため、北の大地ではアルコール度数が高い酒が多いが、それぞれ特徴を持つ味が良い名酒が沢山ある。

## 名所案内

ドルマント温泉は効能があるため有名だが、火山の活動が活発化して温泉の効能上昇していたことと、凍死寸前だったシンビオスが温泉により回復したことが噂で広がったことで、さらに訪れる人が増えた。酒場主人自慢の酒も同時に有名になり、飲みに訪れたり買い求める人が増えている。また、村には名物の「温泉卵」「おいしい肉」「温泉まんじゅう」など、色々な食べ物やグッズも売りだされている。特に、ドルマント辺りで飼育されている牛の肉で作られた「おいしい肉」は味が良いと評判。温泉はつかるだけでなく、飲むことでも健康に良いため水筒に入れ持ちかえる人もいるが、中には自分の家で温泉を楽しむためにタルなどへ温泉を詰めて持ちかえる人もいる。その場合は多少お金がかかるが、入浴料金より安い値で持ち帰れる。





ドルマント温泉
THE DORMANT SPA

名物おいしい肉

## ドルマント付近の名所

**●ドルマント南平原／砲台遺跡**

ドルマント村南に広がる平原。火山の地熱により、雪が積もってもおかしくない気候の場所だが緑豊かな場所。ここには、砲台と宝箱が納められている大きな遺跡もある。

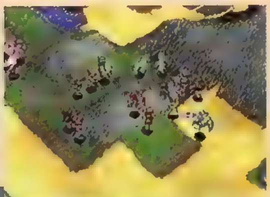
**●ドルマント南洞窟**

シンビオスが参ノヤシャにより捕らえられ、術により氷付けにされて人質に取られために、ジュリアン軍と戦うことになってしまった氷が張る洞窟。ドルマントの人々も氷を調達しに洞窟を訪れる。

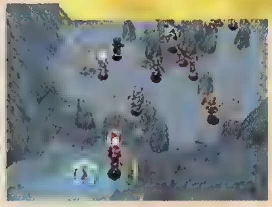
**●火山地帯**

ドルマント火山東の辺りのふもと。ブルザムの活動が活発化したためか、休火山が活動し溶岩が流れ出て道が塞がれてしまう。現在は火山活動も落ち着き溶岩も冷えて固まっている。

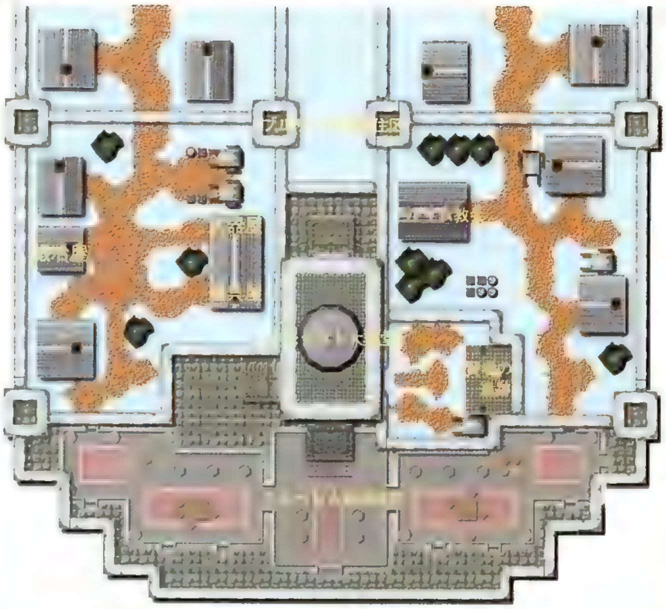
火山地帯



ドルマント南洞窟



# レモテスト
## Remotest



### 宗教により隔てられた人々が住む都

北の大地最大の都で、帝都デストニアほどの広さがある。古代文明の技術により造られ、都の中ではエルベセムとブルザム各教徒が、居住区を分けて共存生活している。都は長い冬の厳しい寒さにより大雪が降るが、夏になると少しは暮らしやすくなる。貿易を行なう商人により、都には北の大地の商品が運び込まれているが、ブルザム教徒の方が商売には熱心であり、サラバンドなどの商人らとも取り引きを行なっている。

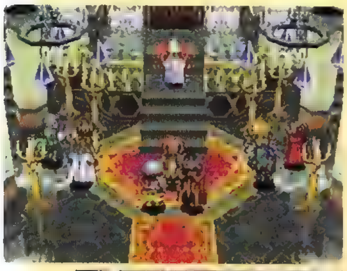
## エルベセム教徒居住区

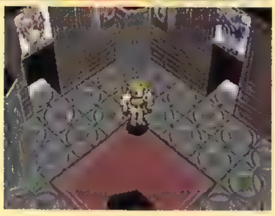
人　口：768人
通　貨：金貨
所属国：ー

主要産業：ー
特産品：ー

### 古代文明の恩恵を受ける暮らし

エルベセム教の信者たちが暮らす古代文明の技術により建てられた居住区。千年前の光の遠征後から、この大聖堂の神官に導かれ暮らしている。また、居住区では学者により超人類やブルザム研究なども行われている。教徒たちは現在も、残ったブルザム教徒の人々と共に暮らしている。





### 名所案内

大聖堂を中心とした古代の建造物区域は、エルベセムの正なる力により守られているが、千年間の内にはブルザム教へと改宗する信者も多く出た。千年前の建物とは思えないほど近代的で、寒さに対抗するため石炭の供給も自動化されたボイラー設備により、全館が暖められるよう造られている。

**●レモテストの都入口**
モンスターなどの侵入を避けるため堅固に造られた都への入口。ブルザム教大司祭により洗脳されたメディオン軍とジュリアン軍が刃を交えた場所でもある。

**●賢者の遺跡**
古代の光の遠征軍が、千年後に訪れる光の遠征軍のために造った修行用の遺跡。ここに現れるモンスターたちは強力な宝を有し、永遠に遺跡を徘徊している。

ブルザム大司祭を倒しても解かれなかったメディオン軍の呪縛は、ジェーンにより解かれるが彼女は連れ去られてしまう。

### レモテスト大聖堂

大聖堂では、神官キィーパのもと北世界の各教会へ派遣される神父たちの教育などが行われている。光の遠征軍によりブルザムは消滅したが、多くのブルザム教徒の存在の対応などに現在追われている。

### 神官キィーパ

光の遠征軍をレモテスト大聖堂に迎える使命を持った、「伝える者の血族」の血を引く劣性イノベータの神官。真性イノベータ程の力はないが、祝福などの力は有している。南世界を訪問することを楽しみにしながら、ブルザム亡き後の北の大地の大応などに追われている。

## ブルザム 教徒居住区

人　口：792人
通　貨：金貨
所属国：ー

主要産業：商業・貿易　ほか
特産品：ー

### ヒュードルを崇める仮面の信者たち

ブルザム教徒は古代文明の恩恵を受けたエルベセム教徒の居住区とは違い、厳しい寒さの中で暮らす。信者はみな残忍さを引き出す仮面を付け生活している。ブルザムの復活が近づくに連れ勢いを増していたが、ブルザムの消滅と共に派手な活動が見られなくなり、改宗を考える者もでている。

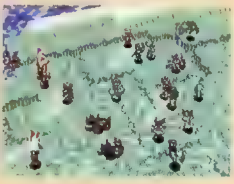
### 名所案内

生活環境は厳しいが、商魂逞しい彼らは宗教に関係なく商売を行ない利益を得ている。ブルザムが倒された現在でも商人による貿易は行われ南世界の商品も販売される。

ブルザム教徒は減りエルベセム教に押され気味だが、祈りを捧げに信者は訪れている。

### レモテスト付近の名所

**●レモテスト氷原**
レモテストの都前にあるレモテスト湖が、極寒の気候により凍結した場所。冬には厚い氷が張るが、短い夏の時期には氷が薄くなり知らずに歩くと湖に引き込まれる。都の人々は知っているが、たまに旅人や子供が溺死する事故が起こる。



ブルザム軍と手を組んだレインブラッドたちとジュリアン軍の戦闘も起こった。

# その他の地域や古代遺跡などについて

パルメキア大陸東部にはまだ多くの、町や村などが存在している。そのことは人々の会話など、様々な所から知ることができる。また、大陸の中央部や海原にある島なども人々の噂などで囁かれる。それらの幾つかや、古代優れた文明を持ちながら滅びることになった者たちが残した、遺跡や文明の一端など現世に影響や恩恵を与えるものについて触れてみたい。

## 優れた文明が残した古代遺跡たち

もし古代文明が突然消滅していなければ
地上は今頃　現在から想像もできない程
発達した文明を誇っていたでしょう

**アスピア城壁・アスピア城地下遺跡**
場所：王都アスピア　アスピア城地下

**ストリッチ地下遺跡**
場所：ストリッチ独立区　貯蔵庫地下

**南灯台・北灯台・高架橋**
場所：大陸航路
（ガーダー近辺）

**守護像**
場所：バーランド北高地
（バーランド北部辺境地域）

**オブサーブの塔**
場所：オブサーブの村

**正なる力の石**
場所：オブサーブの塔／オーラル村／ブルザム神殿ほか

**万里の長城・大扉**
場所：アスピニア共和国北部
（マロリー北）

**古い街道**
場所：万里の長城北〜レモテストの都

**マヤ村**
場所：マヤ村

**アークヒル神殿**
場所：アークヒル砂漠内

**レモテスト大聖堂**
場所：レモテストの都　エルベセム教徒居住区

**正なる力の石について**

天より箱船やスピリットをもたらしている創造主により、地上に贈られた神秘的な石。一般的には水晶とも呼ばれている。石には邪悪を清める効力があるが、その石の力は永遠のものではなく、徐々に力が失われてゆく。人々には伝説にある石とされ、実在する石として認識している者はほとんどいない。千年前の光の遠征軍がブルザムの封印のために地上にあったほとんどの石を使用したが、千年間の間に力を失い封印に使われた石は邪神宮に破片としての残すのみである。現存するものは少なく、確認されたものはオブサーブの塔頂上に設置されたもの（学説では「負の力の計測器の役割のため」という説が現在有力。）、オーラル村の洞窟に設置され、伝える者の血族であるオネアネラにより守護され、北の大地万里の川に正なる力を注ぎ込んでいるものの2つである。

**万里の長城について**

古代に建造された回廊の遺跡。帝国や共和国を囲むようにパルメキア大陸東部に造られ、エルベセム神殿から送られた正なる力を遺跡に流すことで、北の大地に封印されたブルザムの影響力を弱める役割もになっている。遺跡に流れる正なる力により、強力な魔物たちも近づくことができなくなり、また、魔物の内側への侵入も防いだためにモンスター防壁とも呼ばれている。この万里の長城の東端にはこの地域で1番の高さを誇るオブサーブの塔が立ち、名の通り監視の役割をになっているようである。

この塔についての発掘調査は現在もパルシスたちにより行なわれているが、まだ謎のほとんどについて解っていない。古代の光の遠征軍により封印の鍵をかけられた大扉については、光の遠征軍により開かれてから鍵をかけられてはいない。

## 正と負の力は表裏一体をなすものなり

**エルベセム神殿**
場所：エルベセム島

**ブルザム神殿（邪神宮）**
場所：ブルザム山

**ブルザム神殿について**

古代の光の遠征軍により、ブルザムが封印された場所へ建てられた神殿。ブルザム自身がいる本堂（邪神宮）、東の別塔、西の別塔、からなっている。邪神宮への階段は、東西の別塔の仕掛けを作動させると、一時的に中央の岸壁へ出現させることができる。それぞれの塔と本堂は大司祭により守護されていたが、現在はエルベセム教の管理下に入っている。

## 会話された幾つかの地域

ふむ　ワシは旅が好きでしてのう…
旅の手段は地上だけとは限らぬ…
海からも空からもできることを教わる

**エンリッチ**
場所：パルメキア大陸中央部南西辺境地域

**まどろみの塔**
場所：エンリッチ王国　王城内の異空間

**ファーイースト**
場所：エンリッチ王国辺境

**ブルザム山（ブルザム山脈）**
場所：北の大地北部

**グリーフ地方**
場所：北の大地最北部

**アミティの里**
場所：アスピニア共和国

**辺境の島国・東方の異国**
場所：遥か東方

from SHINING THE HOLY ARK

**グリーフ地方について**

邪神宮があるブルザム山脈を越えた、更に北にグリーフ地方はある。グリーフは永遠の氷に閉ざされていて、大地は一部しかなく地表のほとんどは厚い氷からできているため、海上にできた地域ともいえる。この地での生活は北の大地の中でも想像を絶するほど厳しく、命を落とす者も多い。ブルザム教がこの地に村を造った理由は、能力を有する者たちをより強力な能力者にするための修業を行なうためである。村では、ブルザム経典によるブルザム信仰についての教えなどの思想を教えられることはなく、ただ、自己の能力を育てることだけを目的に修行が行われている。

**アミティの里**

アスピニア共和国にある鳥人族の里。エルダーやゼロの生まれ故郷でもある。この里からは優秀な鳥人剣士が多く排出され、また、情報収集活動を行なうことが多い鳥人同士の情報交換も頻繁に行なわれる場所。

**デストニア帝国辺境一部地域**

デストニア北方にミノタウロスが暮らす地やリザードマンの集落があり、また、フランクが子供の頃暮らした村が存在するらしい。

## 古代文明が生み出した数々の驚異！

**巨神戦士**

王都アスピアより発掘された古代王国首都を守備していた戦士。

**ワルキューレ**

巨大なキノコ形で内部に人や物などを乗せることができる兵器。

**古代戦車**

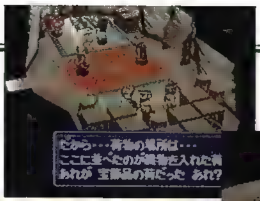
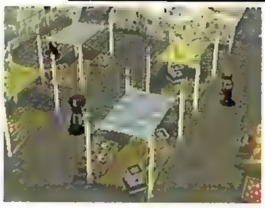
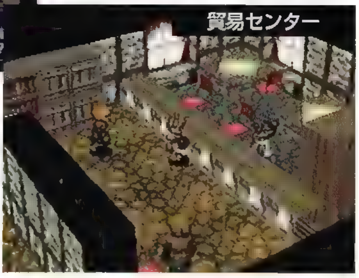
頑丈な装甲を持ち、乗員の操作で地上を移動。大砲も備えている。

**魔人ロビィ**

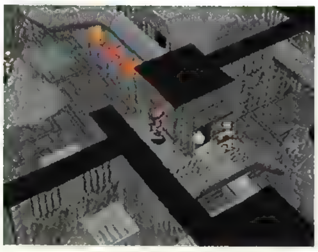
言語を解し会話なども可能な人間型の機械兵。自己の判断により行動できる。

# 交易

パルメキア大陸東部では昔から交易が盛んに行われてきた。５年前まで、中心となって取り引きを行っていたのは移動キャラバンと大陸航路の都市ガーダーだったが、現在は貿易国サラバンドがそのほとんどを取り仕切っており、辺境やその他諸外国とも大規模な交易を行っている。近年は、共和国の飢饉と内乱により同国向けの食料品や薬品、武器・装備類の取り引きが盛ん。（※和平会議開催時現在。）


サラバンドで商人単位の小取引きを行う時は、ここで登録、税金を支払わねばならない。所在地：海上都市。



## デストニア帝国

サラバンド総督が製造に関わった蒸気戦艦を始め造船の盛んな帝国では、サラバンドの運営する鉄道を利用する他、輸出入に船舶を使っている。主な輸出品は、鉄製品・布製品・贅沢品・食料・飼料・家畜など。大陸全土で使用される硬貨を作るための金や、蒸気機関の燃料の石炭など、資材や原料の輸入が多い。

| | |
|---|---|
| 主な交易相手 | ―― |
| 交易のある相手 | - - - |

## バガボンド

・移動キャラバン

共和国北部を巡る移動キャラバン。織物、宝飾品に加え、オブサーブで出土した発掘品（ただし壊れ物）や、アスピアで仕入れた携帯食も扱う。聖戦後は北の大地にも赴くように。

## サラバンド 自由貿易連合

・海上都市

・行商人

大陸東部地域の交易を一手に引き受ける。直接交易がない帝国－共和国間での食料や武器の輸送・販売の他、海上都市が各国を季節ごとに移動し、巨大な取り引きを行っている。

## ガーダー

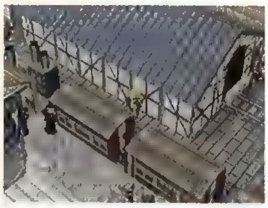
大陸航路の中間地点、また外海からデストニア内海への玄関口として交易の盛んな、どの国にも属さない貿易地。諸国から集まった豊富な食料や酒類、武器等が取り引きされる。

## 北方地域

### オーラル、マヤ、ドルマント、レモテスト

南から隔絶された大陸北部では、最南端のオーラルから最北のレモテストまで続く旧街道を中心に、主に北地域内で交易が行われている。時折訪れる南の商人との間では、石炭、大理石、軽石、ミスリル銀といった天然資源に加え高価な毛皮、蒸留酒、獣脂、薬品、強力な武器が、南世界から来る食用植物の種や、北では高価な布・糸などと取り引きされる。

## アスピニア共和国

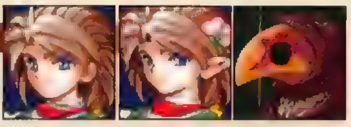


サラバンドとの交易は国の生命線。食料や家畜を輸入し、薬草やヘッドランドで作られた精密な武器・装飾品などを輸出。ベアソイル産のワインも有名だ。オブサーブでは秘密裏に金が掘られ、フラガルド経由で国の資金として使われている。

## 諸外国　エンリッチ王国など

数十年前までは、大陸西部の王国エンリッチから貨幣鋳造の原料となる大量の金が輸入されていたが、現在は途絶えており、かわりに良質の木材と書物が取り引きされている。他にも、はるか東方の国から、高級な絹織物やその生糸、ラーメンの元となる乾麺などがサラバンドを介して輸入される。

### 道具屋

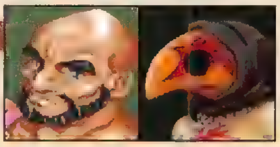


薬品類や緊急避難用具、時には装飾品も売る店で、人のいる場所には必須。時々珍しい品を売ってくれるが、人が間違って捨てた珍品も、ちゃっかり拾って再販している（武器屋も同じ）。

### 武器屋

大陸東部及び北部で武器屋ギルドに属し、武器を販売する店。下取りでは武器以外も引き受けるが、販売権がないのですぐ道具屋に転売される。（道具屋も下取りした武器は武器屋に転売する）。

### 鍛冶屋



組合の規定で加工賃は一定。武器の需要が高い北部ではマヤを除く全村落、小屋、都にあるが、南ではベアソイル、ストリッヂ、マロリー、フラガルド、フットヒル、ガーダーにある程度。帝国では武器の規制が厳しいため、それを扱う鍛冶屋も少ない。

### 装飾品屋

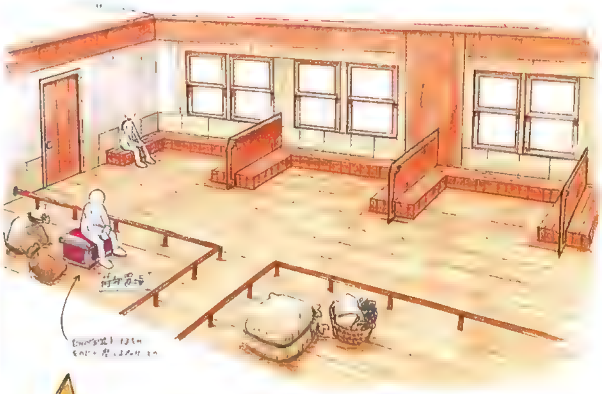
昔はパルメキアの多くの町や村にあったが、近年になって道具屋ギルドが装飾品類の販売権を手にしたため、販売競争に負けてほとんどが店をたたんでしまった。今、大陸東部～北部に至る地域で装飾品屋組合に加盟しているのは、長年営業し、地域密着型の店を作ってきたクアース村とフラガルド城下町の２店舗のみとなっている。

帝国保有の蒸気船（外輪船）は皇帝直属部隊専用船を含めて３隻。この３隻の駆動系はサラバンドの総督と動力機関主が同国に協力して開発した。写真は左から帆船シーゲイト、蒸気艦フラグシップ、同エグゼキュータ。

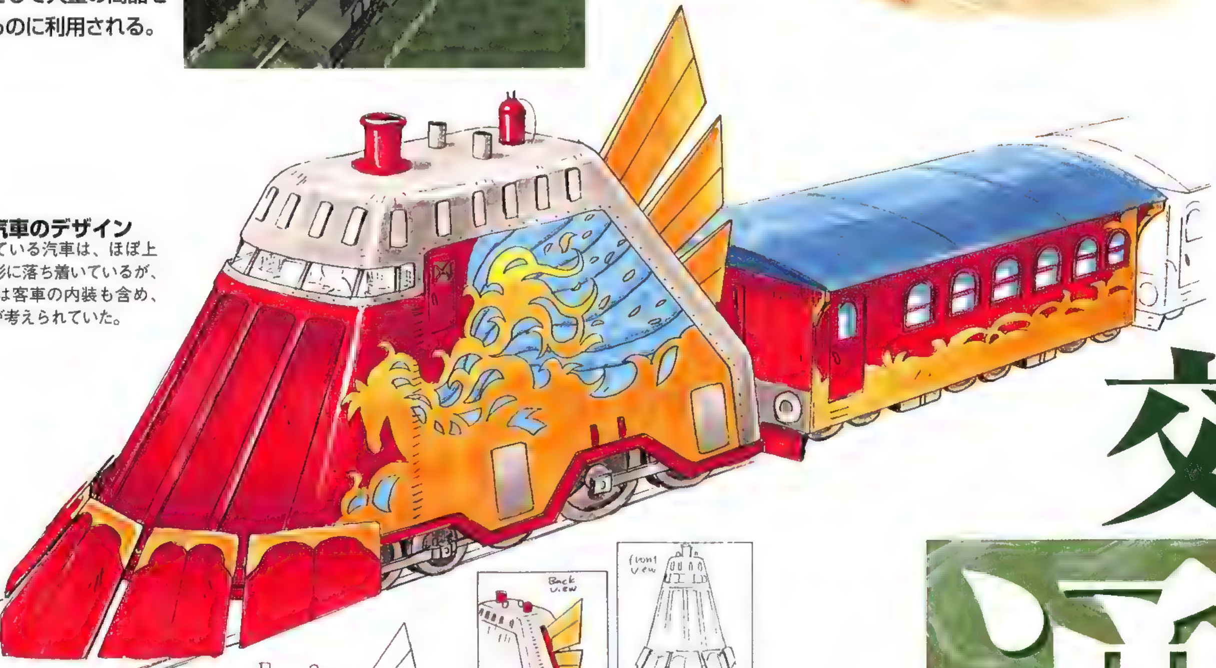
## 交通機関

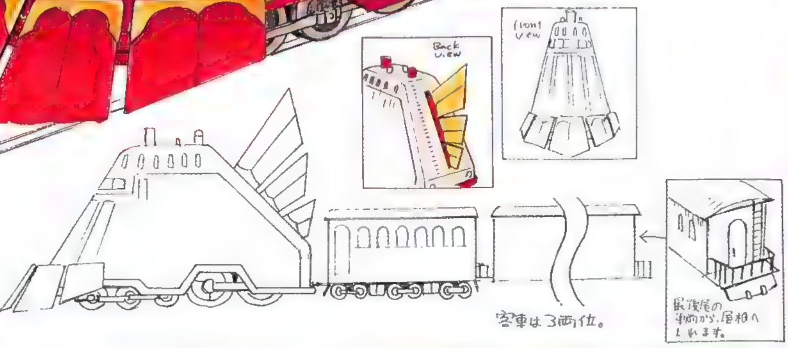
最も一般的な移動手段は徒歩。平時は、主要な町をつなぐ整備された街道を、行商人やケンタウロス族亜種の荷運び人夫が絶えず行き交っている。また船も一般的で、海や運河近くの町、漁業の盛んな地などでは大小の船が水上を走り、人や物を運ぶ。造船技術が発達したデストニア帝国は、大型帆船シーゲイト（＝海門）号、サラバンドの協力で造られた蒸気戦艦フラグシップ（＝旗艦）号、同じく蒸気船の最新鋭艦エグゼキュータ（＝処刑）号といった多くの大型軍艦を保有。商業国家サラバンドでは、総督専用の武装商業船を始めとした中～大型の商用船が活躍している。その他一般的ではないが、帝都デストニアからバーランドを経由し、共和国ストリッヂ（和平会議より３年前に開通）迄を結ぶ「汽車」もあり、主として大量の商品を輸送するのに利用される。

輸送列車。総督専用の座席付高級車両もあるが、基本的に客車は少ない。駅職員の人数が多くて人件費もかさむため、乗車賃は家が一軒買える程の高額。ただし神父は無料で利用できる。１日２便で、上り便の終点である帝都～下り便の終点ストリッヂ間を３日で走行。走行中、窓から手足を出すことや扉を開けることは法律で禁止されている。



**初期の汽車のデザイン**
現在走っている汽車は、ほぼ上の写真の形に落ち着いているが、開発当初は客車の内装も含め、多くの形が考えられていた。






# 交通

# 種族

——the race——

あなたはハーフリングではない…
しかしなぜか親近感を感じてしまう
あんた狼の血筋がいないかい…。

## 人種・種族

パルメキア大陸には多くの人種があり、さらに多数の生物が住みついている。ここでは特に大陸東～北部に生きる種族を中心として、その特徴を見ていこう。なお、都市部の人間がモンスターと呼ぶものの中には邪教に洗脳された辺境の民や凶暴化させられた妖精もいるが、彼らは人種として分類。また超人類やドラゴンなど、光の遠征でクローズアップされた存在も別枠で解説する。モンスター図鑑では、大陸で見られる中でも凶暴な獣や虫、アンデッド（骸骨・幽霊など）を説明することとし、無害な小動物や家禽、家畜たちについては省かせてもらった。

### Human
### 人間

大陸総人口の約8割を占める種族で、国や都市、通常の村落の住人なども ほとんどが人間である。体力、魔力には個人差があり、魔法が使えない者も多いが、平均的な力を持っており、軍隊でも剣士や戦士、カタパルト兵など様々な職につく。支配者階級にも多い。

### Centaur
### ケンタウロス

人間に次いで多く、軍では騎士か弓騎兵を務める誇り高い種族。俊足で体力もあるが坂や足場の悪い場所は苦手で、多くの者が魔法を使えない。稀にいる魔法騎士は素質や血筋、修業等で魔法を会得した者。髪と尾は同色で、お洒落な者は尾を別の色に染めることもある。白い体色を尊重する傾向にあり、白馬の者は口調も高貴だ。

#### ケンタウロス亜種

蹄先が1つで細長い足をした純血馬系が種族の大半を占めるケンタウロスだが、亜種として足が太くどっしりしたロバ系、蹄先が2つの山羊・鹿・牛系、両親の特質を継ぐ混血等がいる。彼らは純血種より多少プライドが低く、多くが弓騎兵や荷運び仕事についている。

### Elf
### エルフ

パルメキア大陸東部地域の人口をケンタウロス族と同程度の割合で占めている種族。体力や攻撃力では他種族に引けをとるものの、素早さと魔力においては優れた能力を発揮、幾多の優秀な魔術師や僧侶、弓兵などを輩出している。通常、彼らはその「尖った長い耳」によって人間族と区別されるが、最近では他種族との混血が進み、外見だけでは種族が判別できなくなってきている。はっきりした違いは、純粋なエルフ族は人間族よりはるかに長命だという部分。混血の場合でも、通常の人間よりは長生きをする者が多い。

#### 森エルフ

都会ではおとぎ話の存在とされる、森や木々を生命力とする森種族の1つ。森を害する者はイタズラや警告で追い払う。普通のエルフより長命で一定年齢に達すると成長が止まり、以後は突然訪れる寿命の時まで老いることなく生きる。大変敬虔な一族。バーランド中部に広がるスタンプ樹海で他の森種族とともに暮らす。

ペガサスナイト

### Pegusus
### ペガサス

4足歩行のケンタウロス族の中でも、双の翼を持ち飛行可能な者が特にこう呼ばれているが、大陸東部では、古くからペガサス族として種族が確立していた。誇り高く、軍隊の先乗り調査員や飛行騎兵を主な仕事とする。飛行速度が早くて攻防に優れ、魔法に対する耐性も高い優秀な兵士である彼らは、東部では生まれの良さも手伝って人々からエリート視されている。ただし、空を飛びながら戦う飛行種族の宿命として、射出系の武器に弱い。髪の色と尾の色は同じで、ケンタウロス族同様、お洒落な者はやはり尾の色を染めている。

ハーピィ

### Bird man
### 鳥人

鳥の姿をした種族で、多くの者が飛行可能だが魔法は使えない。しかし、ひとえに鳥人と言っても下記の3部族を始めとする多様な一族がいて一族ごとに得意能力や外見が異なるし、人間族との混血では、頭部が鳥で身体が人間という翼を持たない子も生まれる。飛行可能な場合、軍隊では先乗り（斥候）や伝令、部隊管轄区内の見回りの任務につきながら、また戦士としても戦う。だが飛びながら戦うため、やはり射出系武器に弱い。人口が比較的多くて都市部にも多数住んでいる。

#### フクロウ族

鳥人族の中でも博学勤勉なことで知られ、好意からフクロウ博士という仇名で呼ぶ者もいる。帝国軍師ブレスビィのような軍師や参謀、多くの学者が世に出ている。首を真後ろまで回転させられるのも、この種族の血を引く者だけ。

#### ワシ・タカ族

この一族は、混血がはっきり出ているのでない限り、一般には茶か灰色の羽毛を持つ。攻撃力に優れ、勇猛果敢な鳥人剣士として軍で働く者がほとんどだが、その力に溺れ、盗賊となる者もいる。鳥人族の中でも特に人数の多い一族。

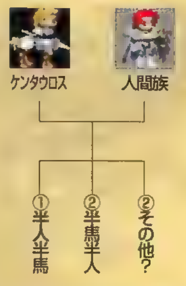
#### ハーピィ族

彼らを鳥人と分類することに他の鳥人族——特に博識なフクロウ族——は異を唱えることもある。不潔で邪悪、凶暴で、人を混乱に陥れる金切り声を持つため、モンスターに分類されることが多い。人の顔に鳥の翼と足を持つ辺境部族。

### 種族間の婚姻について

ここパルメキア大陸では、各種族の持つ価値観の違いもあってか、やはり同族結婚が多くはあるものの、異種族間結婚もごく普通に行われている。この時生まれる子は、両親の種族の影響を大きく受ける。ある者が異種族と結婚したとき、その子は決して純粋な一族とはならず、必ずどこかに両親双方の特質を合わせ持って生まれるのだ。

例えば人間とケンタウロスが結婚すると、生まれる子は、①上半身が馬で下半身が人間。②下半身は馬だが、能力や上半身の姿がより人間に近い（耳が丸い等）。③その他、二足歩行型だが、腰から下が馬の前半身で、足の先に蹄がある——などとなる。エルフと人間など寿命が異なる場合でも、エルフほどではないが人間より長命、というように、子は必ず両親の性質を合わせ持って生まれることになるのだ。なお、混血の子は一般に、より濃く特性が出た方の種族名で呼ばれる（上記②の場合ケンタウロスとなる）が、子の特質は親から継ぐ血の濃さに左右されるため「特定の種族の血が濃く外見や能力が純血種に非常に近い子」や「混血が多すぎてどの種族とも特定できない子」などには、【半獣人】など血筋の判りやすい別の呼称が使われることもある。




※純粋な人間やケンタウロスは生まれない

# Halfling
## 獣人など

獣の姿と能力を受け継ぐ人種で、ハーフリングや獣人などと呼ばれる。鳥人以上に様々な種族がおり、辺境地方には彼らを中心とした村落などもあるため、（さすがに人間やケンタウロスほどではないが）大陸の総人口中かなりの割合を占めている。

### ウルフリング
狼の血を持つ犬科の獣人で、厳しい辺境に部族ごとに暮らし、独特の文化を持つ。自分が選んだ主や大義のためなら有能な拳闘士となるが、帝国では皇帝に従わない異民族とされ、差別されている。猫科の獣人とは相性が良くない。

### フォックスリング
ハーフリング族の中では比較的人口の多い一族だが、大陸東部ではあまり見かけない。キツネの血を引く犬科の獣人。器用で頭の良い者が多く、生まれつき魔力や素早さにも優れるので、他地域では魔術師や軽装兵として働くという。

### キャントール
犬科の獣人でも特に、邪悪を感じ退ける特殊な感覚や、癒しなどの聖なる能力を備えた者を分類した種族で、普通は神に仕える僧侶となる。元の種族とは能力が異なるだけで身体的特徴は同じ。フォックスリングから出る者が多い。

### 猿人
猿の血を引くハーフリングで、祖先の血によってさらに様々に分かれる。総じて知力が高く、戦いに適した能力を持つ者も多いため、学者から戦士に至る各種方面で活躍している。有名な人物では、レジスタンスリーダーのスカラー神父などが、マントヒヒの血を引く猿人である。

### ライオン族
あまり見かけられない猫科のハーフリング。集団生活をあまり好まない猫科の獣人にあって、この一族は仲間との協調性が高い。戦闘能力も高く、一族の男性はたてがみを有している。

### スケイブン

素早さに優れ、手先も器用な彼らは、ネズミの血を引く獣人。主に盗賊を生業とするが、修業を積んだ者は魔法も扱え、ときには忍者になる者もいる。

### ミノタウロス

辺境地域に住む、牛の血を濃くひいた獣人。巨体と怪力に恵まれた生まれつきの戦士だが、魔法は使えない。邪教徒に洗脳され兵士として利用されていたのは、北の大地でも街道から外れた厳しい地域にある集落の者である。

### リザードマン／サラマンダー

好戦的な者の多いトカゲ族のハーフリング。リザードマン(写真）は、地熱のため冬も凍らない北の沼沢地周辺に多く、その親族で火トカゲの血をひき、橙色の表皮と固い背びれを持つサラマンダーは、火山地帯を好む。

ヘルサッキュバス

# Fairy
## 小妖精

人間の手の平ほどの小さな姿をした者たちで、大地や風といった自然の気から生まれたとされ、非常に長い寿命を持つ。イタズラ好きで陽気な者が多く、強すぎる好奇心が彼ら自身に災いを呼び寄せることもしばしば。大陸西部では他種族とも交流があり、仲の良い相手の手助けをすることもあるが、東部では野に暮らし、あまり他種族とは交わらない。北では人里でも見かけられる。戦闘力は低いが、数が集まると手に負えない種族である。右で紹介した他に（東部では見ないが）、昆虫の羽がついた青年の姿をし、女性の精気を吸う夢魔「インキュバス」や、同じく羽を持ち、元気な少女の姿をした「ピクシー」などがいる。

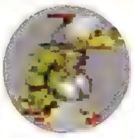
### フェアリー
昆虫の羽の生えた、愛らしい少女の姿をしている。お喋りで陽気だが、幼い外見や口調に反して知能が高く、あまり親しくない者に対しては辛辣に接することもある。飛行可能で魔力にたいへん優れ、個人で戦う時は魔法攻撃が主体。市販の道具は、小妖精生得の魔法でサイズを合わせ、使っている。

### レプラカーン
羽を持たない地の精に属する男の小妖精。寿命は変わらないが、外見的な変化の止まる時期が他の小妖精より遅く、中年期～老年期の姿をした者が多い。小妖精の中では体力派で武器は自分の身体。生得の特殊なものを除き、戦いで使える魔法は持たない。気の合う他種族と共存して暮らすこともある。

### サッキュバス／ヘルサッキュバス

魅惑的な女性の姿をした一族。夢に現れて男性を誘惑、精気を吸う。吸われ続けると死に至るという。東部では邪教に凶暴・巨大化させられ、人々を襲っていた。ヘルサッキュバスは気まぐれで自ら邪教に加担、力を得た者。

ドラゴニュート



# Minority
## 少数民族

### 竜人（マンドラゴン）
伝説的な種族で、ドラゴン族と人間族、双方の血を祖先に持つ希少民族。竜の力を内に秘めており、ドラゴンと会話する能力を持つ。中には、自分が倒したドラゴンを味方につけるという特殊な能力を有する者や、低い丘程度なら飛び越える力を持った翼のある者もいるという。「竜人の爪」という竜人族のために造られた古代武器を装備すれば、完全なドラゴンに変化することも可能。

### ドラゴニュート（ドラゴンニュート）
地方によって多少呼び方が異なるが、どちらの名で呼んでも間違いではない。遠くは、多少能力の劣った変種のドラゴンの血を引いていると言われ、祖先の血が薄れた現在でも、知識にたけた勇猛で有能な戦士として知られる。南世界で他種族と共存している者もいれば北の大地で暮らす者もいるが、竜人族ほどではないにせよ少数民族には変わりなく、彼らの姿を見かけることは少ない。

# the other Human's
## その他の種族

パルメキア大陸には、人間族に良く似ているが、身体的特徴や得意能力が大きく異なる人種が数多く暮らしている。そういった人々は都市部の重要な働き手となり、また、軍隊でも一般兵として主要な戦力になっていることが多い。しかし逆に、生理的な理由から、寒冷地などの限定された地域にしか住めない者なども いる。以下にあげたのは、そんな一族のうちの一部だ。

### ドワーフ

がっしりとしているが身長は低め。男子がヒゲを伸ばすことは常識である。器用で腕力と体力に優れた彼らは、鉱石を掘り出し、加工する業に長ける。優秀な戦士でもあり、兵士や盗賊になる者も多い。

### 森ドワーフ（森ホビット）

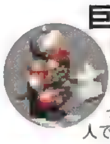
森エルフ同様、森と命をともにする森種族。普通のドワーフより小柄でゴブリンほどしかないため、森ホビットとも呼ばれる。鉱石の発見・細工を得意とするドワーフに対し、宝石の発見・細工が得意。

### オーガ
巨体に見合った胃袋を持つ種族。山奥や辺境で原始的な暮らしを営んでおり、普通は他種族とあまり交流を持たない。食べられる物は何でも食べる、が彼らの鉄則。怪力で重い物も簡単に持ち上げられるが、魔法は使えない。外見は恐ろし気だが根は優しい。

### ゴブリン

成人しても人間族の子ども程度の背丈。器用で欲望に忠実なため盗賊になる率が高いが、昔は細工の得意な職人も多く出した一族で、欲望が知識に向けば優れた技術者になる可能性も秘めている。

### ホビット
ふくよかな体型をした人間族の子どもに似ている。陽気な性格をしていて、明るく世話好き。中でも魔力に長けた者は僧侶になることが多く、体力に優れた者は戦士として働くことが多い。近代的な町にはあまり住んでいないが、人口は多い一般的な種族。

### 巨人族

巨躯と怪力を誇る一族で、モンクや戦士になる者が多い。大陸東部では特に共和国に多く、各領地で軍隊の隊長となっている。盗賊団シラフ一家の親分も巨人である。左の写真はヒルジャイアント。

### イエティ／バグベア

写真はイエティ。雪山に住む原始的な種族で、全身を白い長毛に覆われる。祖先が同じではないかと言われるバグベアは、体毛が茶色の他はイエティそっくりで、どちらも魔法は使えないが力が強い。

真性ヒュードル

# Innovator and Hydur
## 超人類

千年以上前に高度な文明を築いた種族とその血族で、長い間伝説の存在とされていた。「スピリット」という精神体を持っている真性の者と、スピリットを持たず能力の一部のみ受けついだ劣性の者がおり、両者とも経験を積むことでさらに能力を伸ばすことができる。真性の超人類、および混血の少女ジェーンは卓越した能力を身につけており、消滅しない限り不死の存在であり続ける。

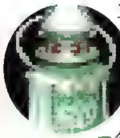
**関連事項**

【古代文明・創造主（p163〜)】

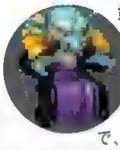
### 真性イノベータ
伝説では「正の為政者」。もとはごく普通の人々だったが、光の御子ともいわれる「スピリット」を体内に持ち、イボリューションという儀式を受けることで超越した力を得た者たち。理性を持ち、自分の力を制御できる。正の気をまとい、普通の者とは瞳の色が異なる者もいる。

### 真性ヒュードル
イノベータ同様、スピリットを体内に持った「負の圧政者」。千年前、恐怖と絶望の王国を支配していた。努力しないと異形化が進み、醜悪な外見となる。能力差にもよるが陽光をあまり好まず、人の哀しみや絶望、恐怖といった負の感情、また時には生者の精気を力の源とする。

### イノベータ・ヒュードル混血種
千年前、真性ヒュードルと劣性イノベータの間に生まれた子を祖とし、正負の超人の力を合わせ持つ。中でも突然変異的に力が発現したジェーンは、真性の超人に不可欠な「スピリット」を持たないにも関わらず、生命を失っても復活可能という真性超人類と同じ特質を備えている。

### 劣性イノベータ


正の力を備えた劣性の超人類。体内に、真性超人類に必要な「スピリット」を持たない彼らは、真性と異なり老いもすれば寿命もある。普通の人々を凌駕する能力を持つが、これも真性の力には遠く及ばない。真性イノベータの子孫でその能力の一部のみを受け継いだ者と、元々イノベータだったがスピリットを手放し、強大な能力を自ら捨てた者とがいる。

### 劣性ヒュードル


負の力を持つ劣性の超人類。やはり体内に「スピリット」がおらず、能力や老い、寿命についても劣性イノベータと同じ。劣性でもヒュードルなので、姿は異形化する。真性ヒュードルの能力の一部を受け継いだ子孫で、生まれた時から負の素質を持つ。成長するにつれて邪悪な素質が増大、抗えない欲望に屈すると劣性ヒュードルとしての力が開放される。

# Pen family
## ペン種

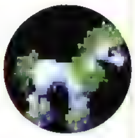
世の中が暗黒に見舞われる時、突然現れるという不思議な動物。雪や氷を好む北の大地の珍獣で、共和国では研究書も出され、首都の城内書庫に保管されている。彼らの卵は、食用卵に紛れこんでいることが多い。殻や体表の色・模様は様々。

### オス
生まれてすぐは非常に弱く、戦いに参加しても空回りしやすいが、積もり積もった努力で頼もしい炎系の力を持った戦士にもなる。愉快犯的な性格を持ち、イタズラ好きな部分もあるが、多くが無邪気で正義感にあふれた性格をしており、つがいとなったメスやヒナを大切にする。

### メス
生まれた時に弱いのはオスと一緒で、色々な意味で苦難を乗り越えた末、育つと強いのも一緒。ただし、光系の力を持つ戦士となる。オスに比べ個体数は少ないが、えてして高飛車で自信家。つがいになると1度に平均6～8個の卵を産み、かえったヒナの子育てはオスに任せる。

### 突然変異種
ペン種のオスとメスが交尾すると、どこからともなく現れる3匹目、と伝えられる突然変異体。魔法を使い、人語を話せるほどの高度な知能を有し、同族の召喚もできる。ペン種の最終形態で、今のところ、個体は光の遠征に加わったペンドルフしか確認されていない。性格は難。

# Unicorn
## ユニコーン



額に角を持つ美獣。大陸でも珍しく、神子グラシアの帝国救出の遠征時に初めて存在が知られた。北の大地に暮らし、心の通じる者を見つけると群れから離れて相手と行動する。魔法・攻撃の双方に長け、心の通じた相手とのみ意志の疎通が可能。

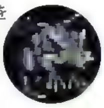
神竜

# Dragons
## ドラゴンズ

魔法こそ使えないが、知力・体力ともに非常に優れ、溶岩を力の源とするモンスター。二足歩行型に進化した「ドラゴン族」やドラゴンニュート、人との混血である竜人らの祖先である。寿命は大変長いが生息数が少なく、神竜に至ってはほぼ死滅している。彼らは死を予感するとデストニア帝国東南の山脈地下にある「ドラゴンの墓場」を訪れ、そこで墓守のドラゴンに看取られながら永遠の眠りにつく。多くの盗賊が高価な竜のウロコを狙って墓場に侵入したが、戻ってきた者はいない。

### パピードラゴン

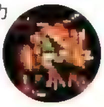
ドラゴンの幼生。幼くとも戦闘能力は高く、自分のテリトリーに踏み込んだ者に対し、本能的に攻撃する。出生数が少ないこともあって親は非常に子どもを大事にしているという。「女神の涙」を隠し持つと言われている。

### アークドラゴン


溶岩の中に好んで住む、ファイアーブレスを吐く竜。数少ないドラゴンのなかでは比較的仔の出生数が多く、十数年に1度1匹の仔を産む。光る物を好み、住処に財宝を貯め込んでいる。「恵みの雨」を持っているという。

### グリーンドラゴン

アークドラゴン同様ファイアーブレスを吐く緑竜。年若く能力も低いオスで、性格は粗暴かつ攻撃的である。「いやしのみず」を持つ。「グルル オレを戦闘に出すんだ…奴らをこの手で叩きのめすんだ…。」

### レッドドラゴン


赤いウロコに覆われたメスのドラゴン。威力の高いファイアーブレスを吐き出すことができる。隠し持つ宝は「いやしのしずく」。やはり年若く、攻撃的なドラゴンである。「私を戦闘に出さないと後悔するわよ！」

### ホワイトドラゴン

神竜と呼ばれる知能が高いドラゴン。他の者と違い、戦いの中で不慮の死を迎えてしまっても新たな幼生となって転生する。長い年を生きており、能力も高い。光の祝福を受ければ真の神竜となり、サンダーブレスも吐ける。

### ブルードラゴン

唯一ブリザードブレスを吐くことができる、青いウロコを持ったドラゴン。知性が高く自信家で、「フリーズボール」を持ち歩く。「フッ キミがボクの実力を知るには戦闘に参加させるのがイチバンだね。」

### アースドラゴン

アシッドブレスを吐く、翼の退化した地竜で出歩くときは「毒消し草」しか持ち歩かない。「ウォ～せまい～このせまい部屋じゃ～ワシの体は～きゅうくつすぎるんじゃ～戦闘に～戦闘に～早く出させてくれ～。」

### ブラックドラゴン

神竜と、精霊に近い存在の竜王ティアマットを除けば最強と言える黒竜。サンダーブレスを吐く自信家で、「いやしのしずく」を持つ。「私のこの強大なる力の前ではブルザムの奴らは手も足も出まい。」

魔族

# Demons
## 魔物たち

この世には様々な生き物が存在している。中でも邪悪な力が強く、他の生き物や妖精、超人とは同列にできない存在をここに記そう。なお「精霊」は【魔法（p183)】、「悪霊」は【ホーリィアーク（p211)】を参照。

### マッドビースト

ヒュードルのブルザムとの契約によって、サラバンド総督グラビーが与えられた最強の体。鋭い牙と爪を持ったこの邪悪な獣人の姿は、実際は闇の獣の姿で、攻防能力にこそ秀でるが、その代償として知能が低下してしまう。

### クダン

戦争や災厄が起こると目覚める魔物で、ミノタウロスを大きくしたような外見。ブルザムが古代遺跡で手に入れた卵を、負の力で人間に産みつけた。孵化した瞬間に宿主の意志と身体を食い尽くし、相手に成り代われる。

### 魔族
邪悪な意志を持った「呪われし種族」である。この世のどこかに彼らが集まる場所があると言われ、そこには、力のない低級魔族から強大な力を誇る上級魔族に至る、様々な姿や能力の魔族がいるという。デストニア帝国の皇帝直属処刑部隊レインブラッドも、上級魔族。

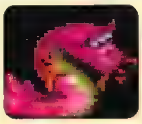
# モンスター図鑑

以下は、パルメキア大陸の東部～北部地域にかけて見ることのできるモンスターの一部である。ここで言うモンスターとは、普通の人々と意思疎通が図れない、獣や不死者を示す。すでに紹介済みの妖精、ドラゴン、ペン種、ユニコーンなどのモンスターや特殊な種族を除き、低級魔族と生体兵器を加えてから、魚類等の系統毎にまとめた。特殊な存在であるタロスは人造人間類として分類してある。

モンスターの写真

**モンスター名**
モンスターの分類
生息地、特徴など

**ワーム**
昆虫類
温暖な草原地帯に生息する本来はおとなしい虫



**ポイズンワーム**
昆虫類
共和国南東の温暖な湿地帯に住む。毒に注意

**女王ワーム**
昆虫類
女王ポイズンワーム。毒・アシッドブレスに注意

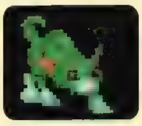
**サンドワーム**
昆虫類
北の砂漠に生息。出会ったら眠らされないように

**ギガントアント**
昆虫類
草原にすむ毒アリ。巣穴を塞がないと退治は難

**バット**
コウモリ類
毒を持つコウモリだが普段は人を襲うことはない

**バンパイアバット**
コウモリ類
吸血コウモリ。毒はないが体力を吸われてしまう

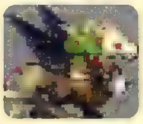
**スラッシュバット**
コウモリ類
大型の攻撃的なコウモリ。猛毒を持つので注意



**ヘルハウンド**
野獣類
野生に戻り凶暴化した犬。かまれると麻痺する

**ケルベロス**
野獣類
地獄の番犬とも呼ばれ、ファイアーブレスを吐く

**グリフォン**
野獣類
上半身がワシ、下半身がライオンの獣。風を操る



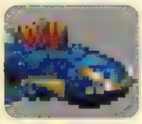
**キメラ**
野獣類
合成獣。強力な魔法とファイアーブレスが危険

**ヒドラ**
爬虫類
３つ首蛇。獲物はアシッドブレスで弱らせて狩る

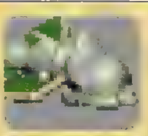
**ワイバーン**
爬虫類
小型の飛竜。普段は火山に住み炎の息を吐く

**シザーズクラブ**
甲殻類
巨大なカニで、はさみに麻痺の毒がある。食用

**ヘルムクラブ**
甲殻類
巨大なヤドカリ。毒などはないが食べられない

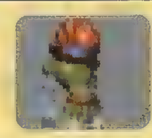


**キラーフィッシュ**
魚類
狂暴な人食い海水魚。血を吸われることもある

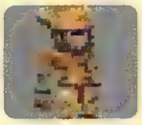


**スカルフィッシュ**
魚類
海水に住む甲骨魚。尾で殴られると非常に痛い

**オクトパス**
タコ類
内海に住む伝説の海ボウズ。泡と墨に要注意！



**マッドフォーク**
アンデッド類
生者が呪われゾンビ化。呪いを解けば人に戻る

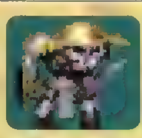


**ゾンビ**
アンデッド類
元が腐った死体なので動きは遅い。毒に注意

**グール**
アンデッド類
人を襲って食べる。猛毒を持つので毒消し必須

**スケルトン**
アンデッド類
昔死んだ剣士の骨。残った念が薄いため弱い

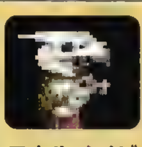
**ブラッドボーン**
アンデッド類
麻痺毒を塗った剣を持ち血の鎧を着た剣士の骨



**スカルウォリアー**
アンデッド類
麻痺毒を塗った剣を持つ、頑丈な骸骨戦士

**ブローバー**
アンデッド類
斧を持つ巨大な骸骨。ヘルナパームが撃てる

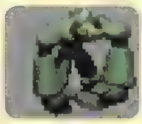
**リッチ**
アンデッド類
魔法を極めた者が自らアンデッドになった姿



**スカルメイジ**
アンデッド類
不死の法に失敗した古代の魔術師。魔法に注意

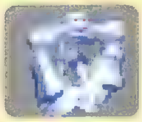
**デュラハン**
アンデッド類
首のない幽霊騎士。剣での反撃が得意

**ゴーレム**
ゴーレム類
邪教に作られた動く石像。広範囲攻撃が得意



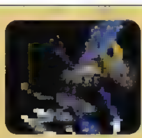
**邪教ゴーレム**
ゴーレム類
邪教に荷担する動く石像。広範囲攻撃が得意

**クレイゴーレム**
ゴーレム類
魔法で命を与えられた巨大な動く粘土像。怪力

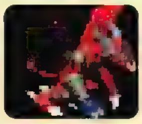


**アイスゴーレム**
ゴーレム類
動く氷像。人を混乱させるアースクエイクを使う

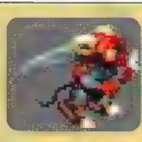
**タロス**
人造人間類
青銅で作られた最強の魔人。戦う時は遠距離で



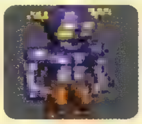
**ガーゴイル**
低級魔族
羽の生えた下級魔族。魔法は使ってこない



**レッサーデーモン**
低級魔族
ガーゴイルより少し上位の魔族。羽がある



**デーモンナイト**
低級魔族
鳥状の翼を持つ魔族。麻痺に陥る光の技を使う



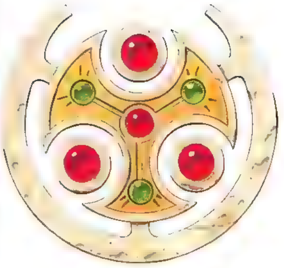
**アークデーモン**
低級魔族
中級といってもよい凶悪な魔族。炎の息を吐く

**コロッサス**
疑似生体兵器
古代人類が作った生ける兵器。炎を放つ

# 古代文明

## Ancient Civilization

悪にそまるのはとても簡単です・・・
でも正しく生きるには苦労が伴います
人は安易な道に流されるものですわ。



**古代文明の紋章**

ワルキューレや邪教司祭の服に見られるが、ブルザム個人の紋章ではない。あくまでも、イノベータを含む「古代文明」の紋章である。

## おとぎ話の中の真実

はるか昔、人々は正の超人類イノベータたちの導きの元、高度な文明を花開かせた。しかし、豊かさに慣れた人々はやがて勤勉さを忘れ、王国は怠惰と不満、猜疑心に満ちた。民の横暴に苦悩したイノベータの1人が、心の制御を失い、負の超人類ヒュードルに変貌したのはそんな時である。その後次々にヒュードルは現れ、恐怖と絶望によって人々を支配し、栄華を極めた。千年前に、突然、歴史から姿を消すまでは。

「いい子にしないと、ヒュードルに食べられちゃうよ！」

長い年月の内に、超人類に関する記憶は薄れていったが、ヒュードルの恐怖はおとぎ話として伝えられてきた。よく言われるように、物語には真実も含まれているのである。なお古代文明の一部は、今も遺跡に見ることができる。大陸航路の跳ね橋と大灯台、オブサーブの見張り塔、万里の長城や黄金の守護像。古代都市の城壁は共和国首都に残り、極北の地レモテストには、古代文明を受け継ぐ巨大な都も残っている。

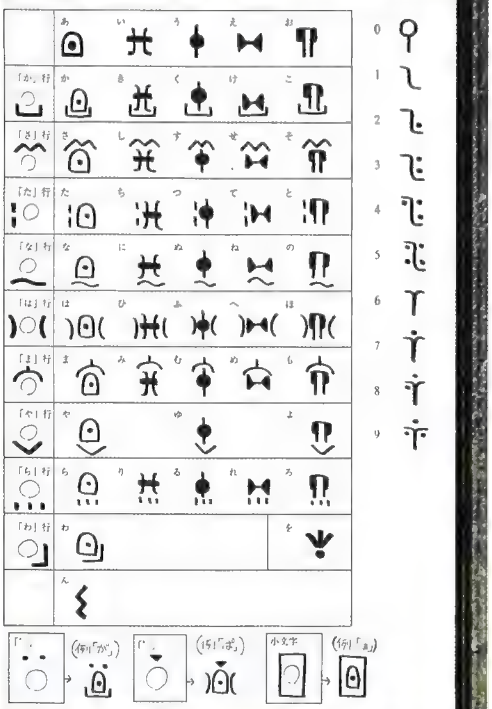
## Spirit 創造主より遣(つか)わされし存在(もの)

「創造主」に作られ、天から箱船でやって来る光の御子。選ばれし者に宿り、ともに成長してから儀式を受けると、宿った者をイノベータに変えることができる。不浄な気に触れると変質するため、人に宿る迄は邪悪を吸い込む聖棺に守られている。結びついた者次第で正にも負にもなるという。

彼らは必ず青2、赤1の3体で現れる。これについて「男2人は争いを生じ、男女は寄り添う」ことを現すと言う者もいるが、たまたまこの世界では男女に相当するだけで、実際は青2つで「争い＝一」を、青と赤で「調和＝十」を現し、3体1組とすることで争いと調和両方を含むようになっているのだ。古代王国崩壊後は来臨が途絶えたがその千年後に再来するとも言われ、ヒュードル復活の時期となぜか一致している。

## 古代文字

「SHINING THE HOLYARK」の時、実際に作成された古代文字の解読表。ローマ字のような構成で、母音と子音を現す記号の組み合わせによって文章を現す。伸ばす音「ー」は、同じ文字を重ねるか、小文字の「ァ」などによって表現される。

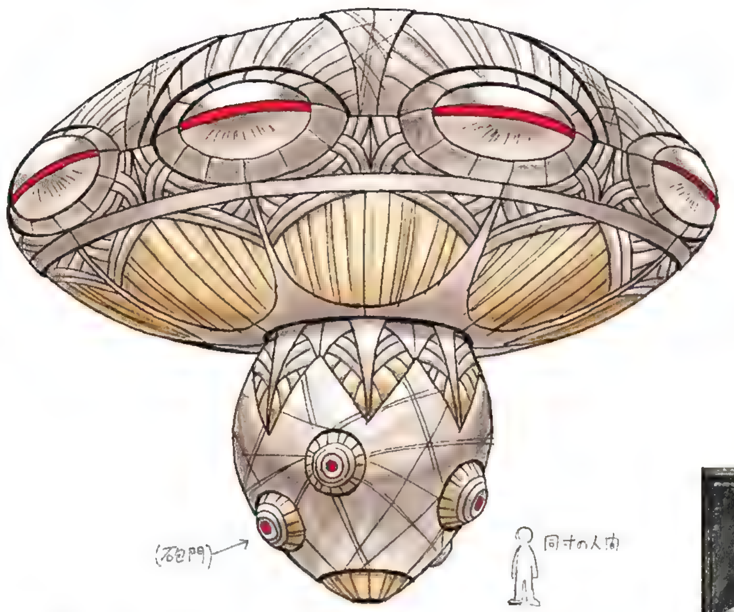


## イノベータとヒュードル

真性超人類の力の源であり、永遠の生命と強大な力を彼らに与える「スピリット」は多くが天からもたらされたが、やがて「スピリット」を自ら手放し、劣性イノベータとなることを選んだ「悟りし者」から、子に受け継がれる場合も出てきた。こうして、新たに来たスピリットに選ばれて継承の儀式（スピリットの乗る箱船の中、「聖棺」の前で行われる）を受けた者か、または親から直接スピリットを受け継いだ者を「スピリット保有者」と呼ぶ。そして、彼らが自分とともに体内のスピリットを成長させ、その後で発展の儀式イボリューションを受けると、真性イノベータになれるのだ。だが、真性イノベータであり続けるには常に自分を制御していなくてはならない。それができず、世界支配も可能な絶大な力の誘惑に屈した者は、欲望のままに力を使うことを選んだ瞬間、負の超人類ヒュードルとして「覚醒」してしまうのである。

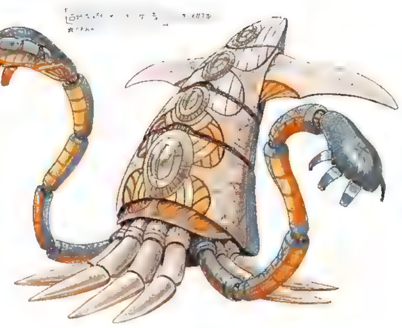
今回の光の遠征が始まった当初、アークヒルで儀式を受ける前の神子グラシアは、「劣性イノベータの能力を持ったスピリット保有者」という立場になる。

イボリューションの儀式を経て、大神宮により真性イノベータ（下写真）へ――
（※詳細は【創造主（p160）】参照）




### クラーケン型兵器

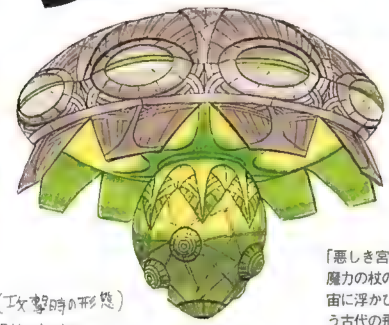
古代兵器の１つとして考えられていたクラーケン（巨大イカ）型の兵器。推測するに、２つの吸盤状の足先が直接攻撃をし、甲の部分に縦に並んでいる、ワルキューレと同型の照射装置から雷撃を出すのだろう。



古代文明では、蒸気機関をはじめとする機械技術が発達していた。イノベータによって作られた戦闘用ロボット・ロビィもその産物だが、ヒュードルの手によって、今度の帝国共和国間戦争で使われた巨大戦車や巨神戦士、ワルキューレのような兵器も生み出された。

# 負の遺産

## ワルキューレ



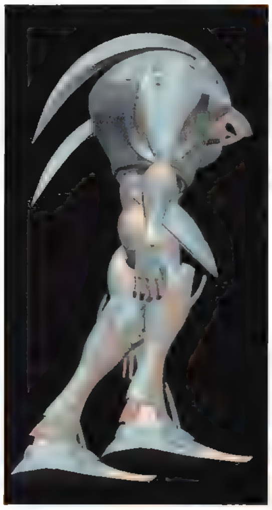
「悪しき宮殿のドームたるワルキューレが　ヒュードルの魔力の杖の力に導かれる時　それは緑の光のゲートを開き宙に浮かび　ゲートから放つ稲妻は全てを引き裂く」という古代の飛行兵器 雷撃で広範囲をなぎ払う。ブルザムか、負の杖を介したブルザム司祭が操作。オブザーブ上空～ガーダー西空を横切って飛び、帝都デストニアを襲った。

## 巨神戦士

これらの超人類は、正負に関わらず生命力を失っても死なない。今のところ、生命力を奪った上で彼らの持つ正の力と負の力をぶつけあわせ、誘爆させて、両者の力とスピリットを同時に消し去るしか、彼らを消滅させる方法はないとされている。

彼らの子は劣性の超人類となる。混血の場合を除いて、その正負は親の正負に左右され、ヒュードルの子はヒュードルとなるのだ。だがヒュードルとしての特徴は、超人としての能力が育ち、誘惑に抗いきれずにその子が自分の力を開放したとき、初めて表面化すると言われている。なおイノベータの親からスピリットを受け継いだ子は、劣性ながらより強い能力を得る。複数の子がいる場合はその内の１人が保有者となり、他の子の倍の力を持つ。無論、その子は儀式を受ければ真性イノベータにもなれる。一方、劣性ヒュードルがスピリットを手に入れた場合どうなるかは未だ謎である。

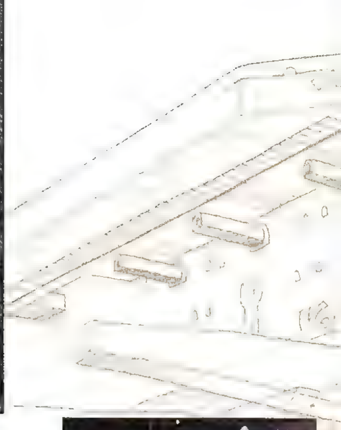
真性ヒュードルとなるのに儀式はいらない。左は真性ヒュードルのガルム、右は劣性ヒュードルのリリクス（いずれも「シャイニング・ザ・ホーリィアーク」より）。超人類たちの特徴と混血種については【種族（p156）】を参照。



# 創造主

## the Creator

我々の住む世界は　ちっぽけなものだ
その世界とは比べものにならぬ・・・
広大な世界が空の向こう側にあるのだ。



## はるか高みより選択を与えし者

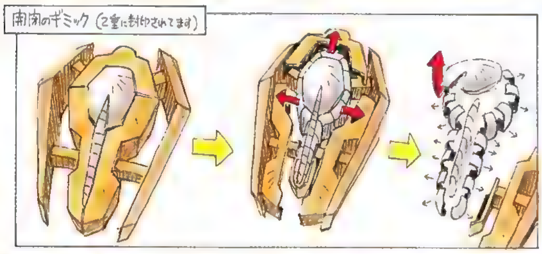
この世界の空の彼方には、計り知れないほど大きな世界が広がっている。大神官が「天」と呼ぶその場所には、全ての法則を超越した存在、万物を創造したとされる「創造主」がおり、はるか高みにあって世界を観察している。その目的は定かではないが、創造主は自身の属する世界と地上世界との秩序を求めているのだという。

地上の人々を超人に変える「スピリット」を生み出し、地上にもたらしたのも創造主である。だが、その強大な力を手に入れた者が正と負、どちらを選ぶかについて創造主の助言はない。創造主は、調和を求めているのではない。人々の本質は負であるとして、調和の中に火種をわざと残し、人々が正と負のどちらかをとるか――負の本性を現すかどうか見守っているのだ。そして、もし正が負の前に屈してしまったら、千年前ヒュードルの王国に与えたように、創造主は秩序を失った不適応な世界、繁栄の資格を自ら失った世界に「静寂」を与えるという。――古い世界を新たな世界へと作り直すために。

**大神官――儀式を行う者**

スピリット保有者が真性イノベータとなるには、「正なる光の胞子」に包まれ、真の力を目覚めさせねばならない。その為の儀式イボリューション（発展）を行うのが、大陸に何人かいるという大神官だ。エンリッチの大神官は正の者に味方するがアークヒルの大神官は中立、と考え方は大神官によって違う。

※開閉部分は初期設定▼

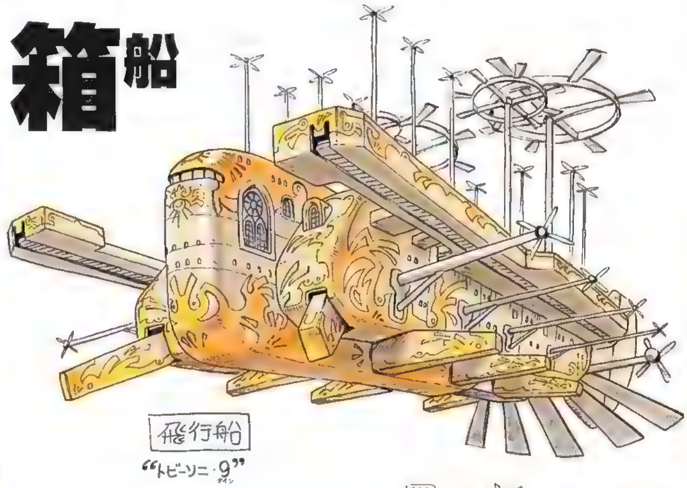



不浄な気を吸い込み、封じ込めている聖なる棺。邪気にふれると変質してしまうスピリットを守るため、箱船の中に置かれている。もし蓋が開いてしまうと、1つのアークでヒュードルの千年王国を蘇らせるだけの邪悪を放出してしまうという。作動中のアークの側にいることは、人でも危険を伴う。まして邪悪と負の象徴とも言えるヒュードルの場合はアークに吸い込まれてしまい、そのあと箱船が天に帰ってしまうと、二度と地上に戻れなくなるという。

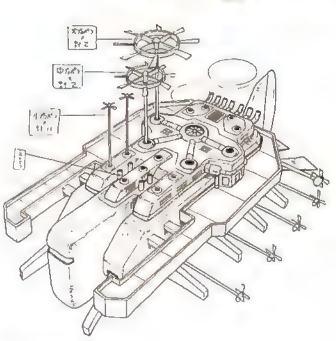
# ARK

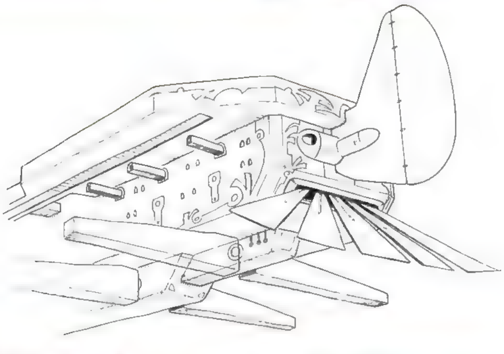
※This data from
SHINING THE HOLY ARK

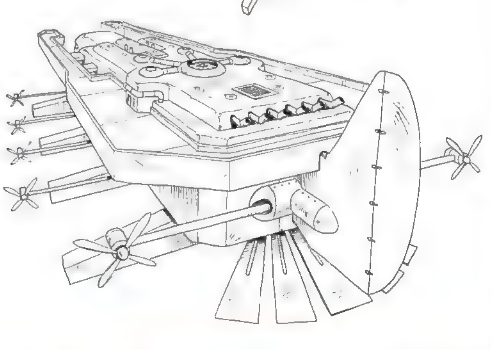
# 箱船




実体をもたない精神体である「スピリット」と、邪悪を吸い込む聖なる棺「アーク」を乗せて、天から遣わされる箱船。千年前の古代王国の初期には、多くの箱船が北のアークヒルや西のゴッドマウンテン他、各地の神殿に降り立ち、スピリットを人々に与えていた。不慮の事故で邪悪の気に汚染されたスピリットが、身体を洗浄するため天に戻る時などにも使われる。船には大小様々なプロペラがつけられており、天面はプロペラを回すための動力部になっている。







# 宗教

## Religions

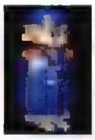
我が種族にツバサをお与え下さりまし主よ
私はここに誓います　ブルザムを倒し
ふたたび地上に平和をもたらすことを。

◆エルベセム教団
◆ブルザム教団

# エルベセム教

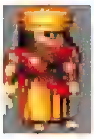
## 教義

千年の昔、古代の遠征隊を率いてヒュードルのブルザムを封印した真性イノベータを開祖とし、人々の心を支えることと、あらかじめ予測されていた「ヒュードルの千年王国の復活」を阻止することを目的としている。教会では、神父が「戦うより愛を」と教えているが、これも、戦いがヒュードルの糧となる人の哀しみや恐怖を生み出し、愛が弱くなりがちな人の心を強くするからだろう。



### 神父

村や町で教えを広める神父。瀕死の者の復活も行なう。日曜学校を開く他、軍隊の入れない教会内で難民を世話することもある。

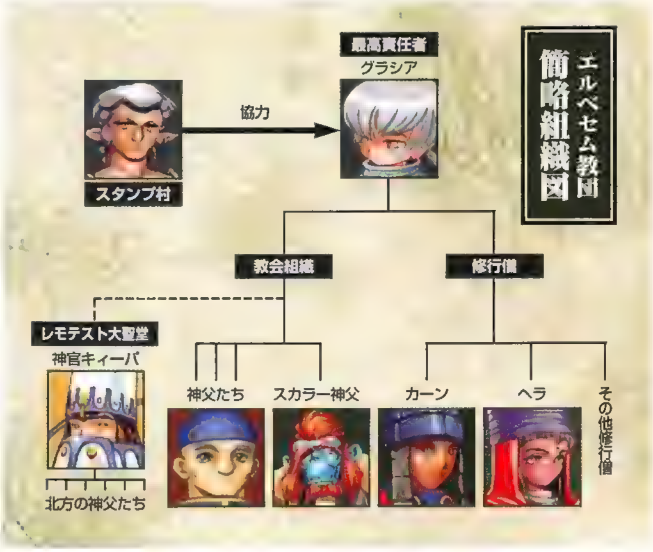


### 修行僧

過酷な修行で精神と肉体を鍛え、負の力に対抗すべく、正の力を身につけた僧。神父と異なり、一般にはあまり存在を知られていない。

### 神官

聖地との連絡が途絶えてしまった北世界の神父を統括している、レモテスト大聖堂の神官。代々劣性イノベータの血族が勤めてきた。




開祖のイノベータ――現在はエルベセム神と呼ばれるが、本名は既に人々の記憶から消え、古代教義書に残るのみである――は、遠征の後エルベセムに拠点を定めて、負の支配から解放された南世界の復興に尽力、千年後のヒュードル復活に備えた。この祖先からスピリットを譲り受け、来るべき日に新たなイノベータが生まれ出るよう残された血族が、代々聖地の責任者となった者たちである。そして、人々の暮しの復興に尽力し、古代の過ちを繰り返さないような心の持ち主を作るために教えを説いてきた者が、やがて神父となって教会組織を担うようになった。一方、ヒュードル復活の時に戦えるよう、遠征で使われた正の力の技と、負の力に関する知識を伝えられた者が、修行僧と呼ばれる存在になっていった。

## 神殿・聖堂

### エルベセム神殿

千年前に開祖であるイノベータが建設した、エルベセム島の東端にある大神殿。地下には対ヒュードル用の最大の武器「ベセムの杖」が封印され、修行僧に守られてきた。責任者は神子グラシア。修行僧、修行中の神父、敬謙な信者がこの神殿で学んでいる。

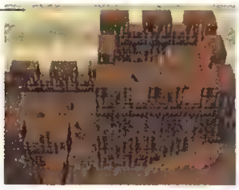
### レモテスト大聖堂

劣性イノベータの一族が代々守ってきた最北の拠点。巨大な大聖堂中心に左右に居住エリアが広がり、正の力によって守られている。建物は切り出した石造りで、千年前に建てられた。ボイラー施設により、冬でも暖かい。庭に修行のための賢者の遺跡がある。

### コア（エルベセム神殿）
### 守護像
### 万里の長城

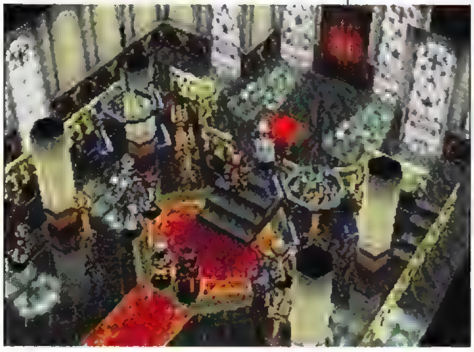
いずれも、大陸南部を負の力から守る装置。千年前にブルザムを封印した者たちの手で作られた。コア：ベセムの杖や修行僧の生み出す正の力を増幅し、聖地から各地に送っていた送信用のコア。守護像：神をかたどった黄金像。ご神体とも言われ、聖地が送る正の力の最大の受信先である。悪しきモンスターを退け、負の力を弱めてきた。負の力を持つ者は触れることもできない。万里の長城：回廊の遺跡で別名モンスター防壁。守護像を中継してきた正の力が流れ、負の力や強力なモンスターの南への侵入を防いできた。マロリー北に大扉がある。

THE STRONGHOLD FOR THOUSANDS OF MILES



THE GUARDIAN

THE REMOTEST CATHEDRAL



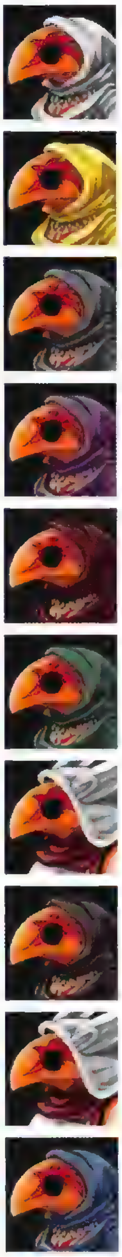
レモテスト大聖堂内部。光の使徒となるための祝福を授ける力を持った神官の他、神父や尼僧たちも控えている。

THE STAFF OF VESEM　ベセムの杖。千年前の遠征時も使用されたが、その時はまだ、最終手段として使われることはなかった。

# ブルザム教

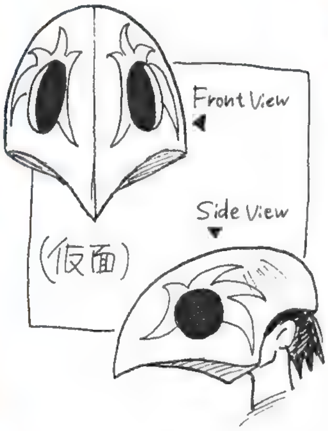
大司祭はブルザム本堂（邪神宮）と左右の塔を守り、司祭は実動部隊として仮面僧を率いる。大司祭の方が位が高いが、従事する内容が大きく異なるため、司祭はブルザムからの直接の命令を受けて働くことが多い。なお、ブルザム教徒が多く暮らすレモテストの都では、一般信者も仮面を被っている。

## 仮面僧とそのクラス



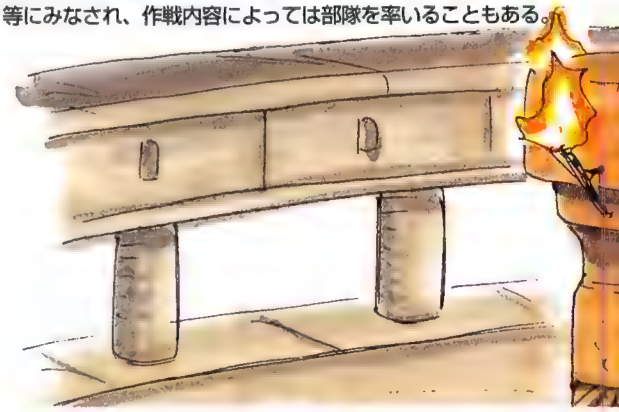
| 仮面僧 | 位 | 解説 |
|---|---|---|
| 白仮面僧 | 最上位 | 体力・魔力に優れ、スパークLv 3、ヒールLv 3の魔法を修得した司祭候補の僧侶。白頭巾を被ることとミステリィアンクの携帯を許される他、邪教兵の精鋭ブルーも動かせる。活動資金として金貨1600が支給される。 |
| 黄仮面僧 | 第2位 | スパークLv 2、コンフューズLv 2 を修得し、要注意人物の監視や脅迫などを任される僧。単独任務が多いため女神の涙を所持。金にも見える黄色の頭巾を被り、ブロンズロッドの携帯を許される。活動資金の上限は金貨950。 |
| 黒仮面僧 | 第3位 | スパークLv 2 を修得し、黒頭巾とブロンズロッドの携帯を許された仮面僧。時に青仮面僧など下位の僧侶の配下に、補佐の意味でつくことがある。回復魔法が使えないため、いやしのしずくを所持。活動資金は金貨850。 |
| 紫仮面僧 | 第4位 | ブレイズLv 3 を修得した仮面僧。実戦の勘が必要となる戦いでは、実戦経験豊かな一般兵ミノタウロスの下につくこともある。紫の頭巾とブロンズロッド、シルバーリングを携帯している。活動資金は最大で金貨900枚。 |
| 赤仮面僧 | 第5位 | ヘルブラスト修得は必須。経験が浅いため第5位だが、同じ位でも上級者はヘルブラストLv 4 とオーラLv 2 まで覚える。赤頭巾とパワーアンクの装備が許され、いやしのしずくを持つことも多い。活動資金の上限は金貨650。 |
| 緑仮面僧 | 第6位 | スパークLv 1 とコンフューズLv 2 を修得し、敵対者の洗脳を主な任務とする。資金上限は金貨400で、緑頭巾を被りブロンズロッドといやしのしずくを所持。魔法を使うため上位となるが、7、8 位にほぼ同列と見られている。 |
| ペガサス僧 | 第7位 | ペガサス族固有の位。魔法を使えないため第7位なものの第6位とほぼ同位である。スチールランスを携帯、魔法が使えないことへの補助としてフリーズボールを支給されている。活動資金として、金貨340が支給される。 |
| 茶仮面僧 | 第8位 | 魔法を扱えない僧で、茶色の頭巾と切っ先に猛毒を仕込んだスチールソード、いやしのしずくの携帯を許されている。活動資金は金貨280。魔法が使えないため位は低いが、司祭には6位と同程度に見られる。指揮権はない。 |
| ナイト僧 | 第9位 | 魔力優先主義の仮面僧では、この位に分けられる。4 足歩行種族のうち飛行不可能な僧で、司祭やペガサス僧の元で一般兵（洗脳済）と似た働きをする。ブロンズランスの携帯が許され薬草が支給。活動のため金貨290を所持。 |
| 青仮面僧 | 第10位 | 青頭巾を被る僧。僧侶になりたての者は普通のシミター（曲刀）と薬草を装備するが、ある程度経験を積んだ青仮面僧は、剣先に毒を塗ったシミターといやしの水の所持が許される。活動資金も金貨50~900とまちまち。 |

仮面を被った僧侶は、最下位でも信者を導く神父となる資格を持つが、多くは彼らの神ブルザムの目覚めを助けるための戦いに従事する。僧としての階位は上を参照。通常、１～３位は上級僧、４位以下は一般僧。だが、一般僧でも能力の高い者は上級僧と同等にみなされ、作戦内容によっては部隊を率いることもある。




**仮面僧正装**

仮面僧の正装。頭に巻く布の色で僧侶としての階級をあらわす。顔には「自分を滅せよ」という意味から仮面を被るが、司祭になると外すことが許される。だが、本当は、道徳観にしばられず、残忍さを引き出すための道具として仮面を与えられているのである。



# 教義

ブルザム教は、千年前にパルメキア大陸東部一帯の、広大な地域を支配していたヒュードル、ブルザムを神とする宗教である。対外的には「国家再編と絶対秩序の実現、神による真に平等な世界の構築」を謳い、平和祈願なども行ってみせているが、実際には、恐怖の圧政者ヒュードルの統治する「千年王国」の復活を目的としている。確かに、恐怖は国民に平等に与えられるわけだから、彼らの言葉も完全にウソというわけではないのだが……。信者は、神ブルザムが完全に復活するための力の源となる「恐怖と絶望」を増やすべく、日々研鑽している。また、敵対する者を捕らえて洗脳か制裁を施すのも仮面僧の重要な仕事である。

# 司祭とその役割

四司祭は、ブルザムの守護を目的とする大司祭と異なり、ブルザムの手足となって行動する実動部隊の指揮官である。全ての仮面僧、および一般兵・精鋭兵を動かすことができ、自ら陣頭に立つことも多い。なお、四司祭の中でも経験の差などによって多少順列がある。例えばゴリアテとバサンダは、ブルザムから「負の力の杖」を与えられ、北方の神殿に封じられて動けないブルザムの代わりに、巨神兵やワルキューレといった古代兵器を動かすことも許されている。

# 古代兵器

巨神戦士

ワルキューレ

ブルザムは、再び千年王国の支配者となるために、古代の彼の王国で首都（現共和国首都アスピア）の防衛の要となっていた巨神戦士や、かつて「悪の宮殿」と呼ばれた飛行兵器ワルキューレなどの超兵器を蘇らせ、利用した。アスピア攻防戦で使われた古代戦車も、千年前にブルザムが造らせた兵器である。

**ブルザム本尊**

レモテストに立つブルザム本堂には、石像の如く立つブルザムの姿があった。封印の大部分を破ったとはいえ、本堂中央からは動けなかったのである。

# 生ける神

## ——ヒュードルのブルザム——

教義にもある通り、ブルザムは千年前までパルメキア大陸東部一帯を支配していたヒュードルである。その力は強大で、大陸中央の小国を支配していた「最強のヒュードル」と謳われるガルムに対しても、しばしば戦いを挑んでいたほどだったという。しかし、そんなブルザムも、空から光が落ちてヒュードルの王国に終焉がもたらされた千年前、光の遠征軍によって生命力を奪われ、正なる光の石によってレモテストの岸壁に立つ神殿に封印されてしまった。その後、封印の中で目覚めたブルザムは、彼を信奉する者を集め、彼らを使って少しずつ封印を壊しながら、千年王国の復帰に向けての準備を整えていったのだった。

# パルメキア大陸 中央～東部 年表

| 帝国暦 | 共和国暦 | サラバンド和平会議より | デストニア帝国 | アスピニア帝国 | その他の動向 |
|---|---|---|---|---|---|
| — | — | 超古代 | 超人類の時代始まる | | アークヒルに、世界最初の箱船降りる |
| — | — | 1000年前 | ヒュードルの時代 | 東大陸はブルザムに支配されていた | 空からの光、栄華を極めたヒュードルたちに落ちる。北への遠征軍ブルザムを封印 |
| — | — | 約300年前 | デストニア王国、支配力を強め帝国へ | | |
| 273 | — | 30年前 | ドミネート新皇帝即位 | | |
| 283 | 1 | 20年前 | 圧政に耐え兼ねた民衆、反乱 | 独立戦争勃発、共和国建国 | |
| 285 | 5 | 18年前 | グラビー、邪教に妻を連れ戻される | | ジェーンの母、哀しみから故郷で病に |
| 286 | 6 | 17年前 | グラビー、幼い娘をブルザムに渡す | | ジェーン、レモテストに連れて行かれる |
| 293 | 11 | 10年前 | | パルシス執政官に就任 | エンリッチ王国で日食、劣性ヒュードルとの戦い起こる。ジュリアンの実父死亡 |
| 294 | 12 | 9年前 | クアース領主グラビー、仮面僧がマヤ村から盗んだ蒸気機関などを手に入れる | コムラード、代表国王を引退。新代表国王、ベネトレイム選出される | 南から来た傭兵、ジェーンの母の支えとなり、最期を看取った後、グリーフで暮らす |
| 298 | 16 | 4年前 | 皇帝、サラバンド建国許可 | | グラビー、サラバンド建国 |
| 301 | 19 | 2年前 | | 異常気象が続き、飢饉起こる | マーキィ、ブルザムに逆らい呪われる |
| 302 | 20 | 1年前 | アロガント王子とクリュエル将軍、ブルザム教および盗賊シラフと結託する。 | パルシス執政官を辞任、考古学研究院分室責任者となる。オブサーブで金鉱発見 | ブルザム教、ダスティの盗賊と手を結ぶ。ドルマント火山活発化しはじめる |
| 303 | 21 | 1ヶ月前 | 帝国艦隊バーランド占領。総督レリアンス | バーランド戦役勃発 | サラバンド、帝国と共和国に和平を提案 |
| | 秋 | 当日 | メディオン軍、不審な仮面僧を発見する | シンビオス軍、メディオン軍と初の会合 | サラバンド和平会議開催 |
| | | | 帝国、皇帝を攫った共和国に宣戦布告 | 誘拐犯にされた共和国軍、海上都市脱出 | フィアール、皇帝を誘拐 |
| | | | クリュエル軍、バルサモを封鎖 | シンビオス軍、バルサモに入る | ブルザム司祭、バルサモに駐留 |
| | | | レリアンス、不審な武装商業船を追跡 | シンビオス軍、裏道でバルサモから脱出 | フィアール武装商業船で逃走 |
| | | 2日目 | 憲兵隊、鉄道沿線へ。メディオン軍、ダスティ村でシンビオス軍の行先を知る | シンビオス軍、憲兵隊を避けてレイルロードを立つ。傭兵ジュリアン加入 | バサンダ、ダスティを出る。シラフ列車強盗を計画。鉄橋を破壊させ、列車に向う |
| | | | メディオン軍、シンビオス軍と共闘。バリアント軍を倒し、アナフェクトへ進軍開始 | シンビオス軍、憲兵隊を倒し列車に。後、メディオン軍の危機を知り、ゼロを派遣 | シラフ、大陸横断鉄道を襲うが、シンビオス軍に退治される |
| | | | スピリテッド、バサンダに囚われる | プロフォンド軍、アナフェクト村へ隠れる | バサンダ、スピリテッドを手駒として入手 |
| | | | メディオン軍、アナフェクト村でプロフォンド軍と戦闘後、地下洞窟を通って対岸へ | プロフォンド軍、逃走。シンビオス軍、クアース村で劣勢ヒュードルと戦う | バサンダ、クアースへ。密教僧カーンがシンビオス軍に入ったことを知る |
| | | 3日目 | ラインサイドでエキュアル副官軍発見。メディオン軍、友軍の危機を知り出立 | シンビオス軍、フランツ軍と戦闘、これを撃破後バガボンドを通る | スピリテッド、フランツ軍攻撃後、バガボンドを抜け東へ。グラシア、スタンプ村着 |
| | | | メディオン軍、聖地の異変を察知 | ジュリアン、ガルムに大河へと落とされる | バサンダ、守護像を破壊 |
| | | | メディオン軍、国境の吊り橋でエキュアル軍副隊を討伐後、ゼロを返し南へ進軍 | シンビオス軍、吊り橋でメディオン軍と共闘し、ガーゼル・エキュアル連合軍と戦闘 | ゴリアテ、グラシアを追いスタンプ村へ。邪教軍は聖地を占領。海上都市、移動開始 |
| | | | メディオン軍、スタンプ村へ | シンビオス軍、アスピア到着 | ゴリアテ、モンスターとスタンプを再訪 |
| | | 4日目 | メディオン軍、ガルムに会う。その後ジュリアンが仲間に。同時期、帝国が邪教軍に襲撃され、ブレスビィが救援を呼びに出る | ゼロ、宝珠を持って出発。シンビオス軍、反乱軍の討伐に向う。ブラーフ・邪教連合軍、代表国王を人質にアスピア制圧 | デスヘレン、フィアールとスタンプへ。ジュリアン達を救出したガルムもスタンプ樹海に向う。ゴリアテ南下、帝都を襲撃 |
| | | | メディオン軍、バーランド着後、聖地へ | シンビオス軍ストリッチに駐留 | フィアールと邪教軍、神子を拉致 |
| | | | レインブラッド聖地に。メディオン軍、グラシアと共にシーゲイト号で聖地から脱出 | シンビオス軍、フラッター軍のフラガルド侵攻開始を知り、フラガルドへ急遽帰還 | バサンダ・デスヘレン、レインブラッドに敗退。フィアール、レリアンスに捕縛さる |
| | | | メディオン軍、戦艦戦闘。レリアンスが沈む船に監禁される。ゼロ、フラガルドへ | シンビオス軍、フラッター軍と戦闘後、フラガルド城内に入り、フィアールと対峙 | フィアール、レリアンスを罠にかけると共和国へ飛びフラッター・コムラードを殺害 |
| | | | | コムラード死亡。ゼロ、フラガルドに帰還 | ジュリアン軍、デストニア港町に接近 |
| | | 5日目 | メディオン軍、皇帝奪還。アロガントとグラビー、シーゲイト号を奪いベアソイルへ | コムラードの葬儀後ゼロ出立、シンビオス軍オブサーブに行く。ベアソイル軍、南下 | デスヘレン、メディオン軍と戦闘。ジュリアン軍、帝都でゴリアテを倒す |
| | | | ゼロ帰還。レリアンス、皇帝の親書を偽造する。メディオン軍、ヘッドランド軍と戦闘。1のヤシャ、アグリードを誘拐 | シンビオス軍、オブサーブの塔でフィアールと対決後、マロリーに赴く。夕方頃、ベアソイル軍がガーダーの大灯台を占拠 | ワルキューレ北上。帝国軍に追われたジュリアン軍、大洞穴を通りフットヒル着。フィアール、邪教軍を連れてオブサーブへ |
| | | 6日目 | アロガント、共和国首都を占領。サイオス・ダッカを倒した後、皇帝スワンプランド占領。帝都のマジェスティ親書を受け取る | シンビオス軍マロリーで足止めされるも危地を脱す。その後首都近くでブラーフ、地下遺跡でバサンダを倒し、再びマロリーへ | 巨神戦士を起こして操作したバサンダ、瀕死の息子を救助、メディオン軍の元に寄り、その後地下遺跡でシンビオス軍を待つ |
| | | | 皇帝、メディオン軍とストリッチに逗留。 | シンビオス軍、アロガント打倒。シンビオス正式に領主の地位と将軍職を拝命する | ジュリアン軍、バリエレ要塞を突破。ガーダーでマジェスティからメリンダを受取る |
| | | | 2のヤシャ、グラビーや共和国の動向探る | アロガントの訃報、ブライバブルに伝わる | ジュリアン軍大灯台でベアソイル軍と戦闘 |
| | | 7日目 | 2のヤシャ、遺跡地下にグラビーを発見、皇帝、メディオンにグラビー討伐を命じる | ブライバブル（本性は「くだん」）、自軍の主力部隊とグラビーの支援に向う | ジュリアン軍、ベアソイル平原で邪教軍・プロフォンド軍の連合軍と戦う |
| | | | グラビー、死に際に戦車でアスピア第1城門を破壊。2のヤシャ、ベアソイルへ | くだん、ヤシャと共闘するがジュリアン軍に敗退。瀕死の2のヤシャ、皇帝に報告 | グラビーの支援で傷ついたデスヘレン、ジェーンと帰還。ジュリアン軍くだんを討伐 |
| | | | メディオン、父に強要され進軍。ティラニィ、1のヤシャ、シンビオス2軍らと戦う | 第2城壁を守備していた混成軍全滅。フィンディング、ベネトレイムらに報告する | オネスティ、アスピアに先乗り。イザベラとドンホートも後を追う |
| | | | メディオン、堀の橋で友シンビオスと相対 | シンビオス、母国を守るため剣を抜く | オネスティ到着、戦いを止めさせる |
| | | | 帝国のアスピア併合、失敗に終わる | | イザベラ達に続きジュリアン軍到着 |
| | | 8日目 | メディオン軍、皇帝を連れてベアソイルへ | シンビオス、北へ向けて出陣 | グラシア、ジュメシンの謎を解くため会議 |
| | | 9日目 | メディオン軍、帝国で船を取られ出立不能 | シンビオス軍北へ入り、オーラル村へ | ジュリアン軍遠征開始。軍師ベネトレイム |
| | | 10日目 | メディオン軍、フラグシップを奪って出国 | シンビオス軍、ホーリィリバー沿いに進軍 | オネアネラ、神子に儀式を受けるよう助言 |
| | | | フラグシップ号西の海を北上。ボーン・ビショップ、ジュリアン軍に敗退する | シンビオス軍、北に遠征中 | ジュリアン軍、レインブラッドを倒した後、マヤ村を発見、朝を待ち長老と会う |
| | | 11日目 | レインブラッドとヤシャがシンビオス捕獲 | シンビオス、3のヤシャに氷付けにされる | アークヒルでグラシア、真性イノベータに。ボウレット山麓でガルム出現 |
| | | | フラグシップ号、万里の川を北上、レインブラッド艦もオーラル側から川沿いに北上 | 3のヤシャにシンビオスの命を握られ、シンビオス軍、仕方なくジュリアン軍と戦う | ジュリアン軍、クイーン・ルークと戦った後、3のヤシャ及びシンビオス軍と戦闘 |
| | | | メディオン軍、邪教軍に捕まり操られる | シンビオス、ドルマント温泉で休養 | ジュリアン軍、火山地帯を越えて氷原へ |
| | 冬 | 12日目 | キングとナイト、氷原で敗退 | シンビオス復活。シンビオス軍、進軍再開 | フラグシップ号で吹雪をやり過ごした後、氷上で邪教軍およびレインブラッドと戦う |
| | | | メディオン軍、ジュリアン軍と戦うも、ジェーンのおかげで意識を取り戻す | シンビオス軍、レモテストに到着 | レモテスト前でメディオン軍と対決。ジェーン、ワルキューレに連れ去られる |
| | | 13日目 | メディオン軍、邪神宮の東塔へ向け進軍 | シンビオス軍、邪神宮西塔へ向け進軍 | ジュリアン軍、邪神宮決戦。ブルザム消滅 |
| | | 15日目 | | | 新たなスピリットをのせ、箱船降臨 |

The Eastern and Central Part of the

from peace conference

—
-1000
-300
-30
-20
-18
-17
-10
-9
-4
-2
-1
-1th
1day
2day
3day
4day
5day
6day
7day
8day
9day
10day
11day
12day
13day
15day

## バーランド紛争

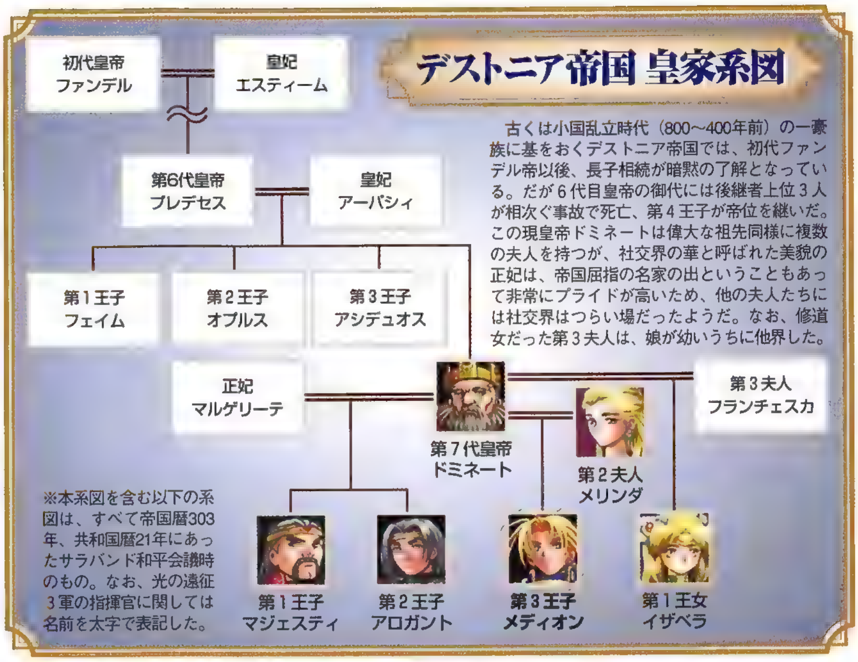
共和国建国より20年後、「聖地エルベセムの玄関口」と呼ばれるバーランドで起きた帝国―共和国間紛争のこと。聖地に最も近く巡礼者の逗留地として知られるバーランドは、西を流れの激しい運河、東をもう１つの巨大な河に挟まれた中州地域で、戦略上の重要拠点でもある。共和国が独立時に勝ち取ったこの要所は、共和国への侵攻の際、大量の物資の輸送経路が必要な帝国にとって最大の難関であり、今度の紛争以前にもたびたび狙われてきたが、そのつど名将ティラニィ、猛将バリアントの指揮する精鋭軍が帝国の侵略を食い止めてきた。だが、軍事用の重要拠点であった事実、そしてバーランドを治めるティラニィが領主というより将軍であったという事実が、今回の戦いを招くことになってしまう。

そもそもアスピニア共和国が独立した時その国土となったのは、パルメキア大陸東部地域でも貧しい北東部だった。反乱軍を率いた将軍たちにどんな思惑があったにせよ、一般民が帝国から独立するために蜂起した根本的な理由は、毎日の生活の確保だったのだ。しかし、共和国は小領土の集まりとして領主分権制を採り、国家的な事柄などこそ全領主による「中央院会議」で決定されるが、領地ごとの自治権は各領主にある。そのため、懸命な領主の土地と支配的な領主の土地では領民の待遇にも大きな開きがあって、悪いくじを引いてしまった民は不満を蓄積させていた。そこへ２年に渡る天候不順が襲い、冷夏と大雨が共和国全土に飢饉をもたらした。代表国王ベネトレイムは、幾人かの支配的な領主の不満を退けて税の軽減を履行し、緊急時のため徴収していた共和国の財産を使って各領土に食料を配給するが、その時、この領主分権制が災いとなった。将来を見据えて備蓄をしていたフラガルド領とアスピア領、手段はどうあれ自領を豊かにすることに全力を尽くしてきたベアソイル領はともかく、支配的な領主を抱くヘッドランド領とスワンブランド領、そして軍隊を民衆より優先させていたバーランド領は、ただでさえ飢えていた民衆に、配給すら平等な配布をしなかったのだ。そんなある日、バーランド領北部領民が難民となって領主の元を訪れた。しかしティラニィは、食料を分け与えるべきと進言した騎士ドンホートの言葉に耳を貸さず、民衆を追い返した。ここに至ってバーランド領民の不満は爆発。町を訪れていた難民の暴動を皮切りに領内各地で発生した内乱を鎮圧するため、ティラニィ、バリアント両軍は奔走することになる。

ここへ目をつけたのが、バーランド制圧を狙っていた帝国皇帝ドミネート。皇帝は、当時最速と呼ばれた青竜艦隊を率いる将軍レリアンスを呼び、共和国制圧に乗り気でない将軍に、「バーランドが内乱で乱れているため聖地を守護すべく」同地を制圧するよう命令する。それを受けたレリアンスはティラニィ、バリアント両軍が内乱で町を離れた隙を見計らい、威圧の意味も含めた大艦隊で海からバーランドに上陸。町にいた少数の守備隊を圧倒し、ほぼ無血で町を占領した。軍の多くを残し北部から急ぎ戻ったティラニィは、領主の館まで戻ってきたところを帝国軍に囲まれるが、騎士ドンホートの犠牲によって逃げのび、バーランド領から軍を撤退させて、地の利に疎い帝国軍との再戦を狙うことになる。

しかし、そこで待ったがかかる。共和国や帝国の間で貿易を担う、永世中立国家サラバンドの総督グラビーが両国に和平を提案してきたのだ。後に「バーランド紛争」とつけられた戦乱は、ここに幕を閉じる。しかし、それはまた帝国―共和国の全面戦争の始まりを告げるものでもあった――。

## デストニア帝国 皇家系図




古くは小国乱立時代（800〜400年前）の一豪族に基をおくデストニア帝国では、初代ファンデル帝以後、長子相続が暗黙の了解となっている。だが６代目皇帝の御代には後継者上位３人が相次ぐ事故で死亡、第４王子が帝位を継いだ。この現皇帝ドミネートは偉大な祖先同様に複数の夫人を持つが、社交界の華と呼ばれた美貌の正妃は、帝国屈指の名家の出ということもあって非常にプライドが高いため、他の夫人たちには社交界はつらい場だったようだ。なお、修道女だった第３夫人は、娘が幼いうちに他界した。

※本系図を含む以下の系図は、すべて帝国暦303年、共和国暦21年にあったサラバンド和平会議時のもの。なお、光の遠征３軍の指揮官に関しては名前を太字で表記した。

## アスピニア共和国 主要人物家系図

### フラガルド領

独立戦争の立役者コムラードは名将として名高いが、今は亡き夫人の支えがあったことも忘れてはならない。夫人は幼い娘を連れて帝国を出、夫とともに共和国のため尽力したが、寒さの厳しいある冬、病いにかかって他界。母亡き後は年の離れた姉マーガレットが、まだ幼い弟を育てた。現在マーガレットはトラスティンの妻として、マロリー領にいる。

### ベアソイル領

家族を何より大切にする領主には、長い髪をした美しい妻と、外見こそ心配性の母似だが勇猛さは父譲りの息子がいる。夫妻とも子煩悩で、青年になった息子を未だ心配し、軍への入隊を禁じている。

### マロリー領

領主トラスティンはコムラードの元に通う内、彼の娘を見初めて求婚。現在一子がいる。

### フラッター家

フラッターの妻は、表向き病死とされている。息子を産んだ後に姿を消した彼女が邪教の巫女だったため、真相を発表する訳にはいかなかったからである。

## その他の系図

### ジュリアン

傭兵ジュリアンは、幼い頃は傭兵だった父の手で、ガルムに父が惨殺されてからは、父の友人で傭兵のアランに育てられた。そのアランもジュリアンが声変わりする前に戦死しており、今は天外孤独の身である。

### ジェーン

10数年前、対極にある超人類双方の血を引く娘がグリーフ村から逃亡。クアース領主グラビーと恋をし、産まれたのがジェーンである。結局母は連れ戻され、赤子も後にレモテストへ連れて行かれたが、彼のブルザムがジェーンには優しく接したという。なお北には、ブルザムが千年前、劣性イノベータの乙女と恋に落ち、２人の間の子が子孫を残した――そんな伝説も伝えられている。

### エルベセム

千年の昔、ブルザムを封印するため聖なる遠征を行った真性イノベータの子孫。祖先でありエルベセム教の神でもある真性イノベータの名は、大寺院にいる少数が知るのみで一般には覚えられていない。千年を経た今では聖地の名がそのまま神の名とされているが、姿は古代に作られた黄金の守護像にかたどられている。

# 軍事

人はどうして争わねばならない？
戦って得するのは誰なんだろうな
あんた　軍人なら教えてくれんか。

◆共和国独立戦争
◆光の遠征

## 共和国独立戦争

20年前、帝国でも特に貧しい北北東地域が、皇帝の圧政に対し反旗を翻した。大陸航路を通り他地域の民も参加。独立の火は大きくなっていくが、この時一番皇帝を怒らせたのは、反乱の中心にいたのがコムラードだったことだ。皇族に次ぐ大貴族でもあったこの名将と若き智将ベネトレイムの他、皇帝やその非道に反感を抱く将軍、皇族も独立軍に加担。帝国勢力は北北東地帯から掃討され、共和国は独立を果たすのだった。

### デストニア帝国陣営

| | | |
|---|---|---|
| ドミネート | 皇帝 | 総指揮官 |
| フィテリティ | 参謀 | 隠密部隊・通信（飛行・騎兵）部隊 |
| デフェンダ | 将軍 | 機甲師団（カタパルト兵、重装騎兵） |
| エウフィスト | 将軍 | 重装歩兵部隊、飛行兵部隊 |
| モテレイト | 将軍 | 騎兵隊、重装歩兵部隊 |
| アウステル | 将軍 | 重装歩兵精鋭部隊、カタパルト部隊 |
| クランタック | 軍師 | メイジ部隊 |
| フレスヒィ | 軍師 | 補給部隊 |
| オフテュラス | 大隊長 | 重装歩兵・飛行兵混成部隊 |
| スティール | 中隊長 | 重装歩兵部隊 |
| レリアンス | 中隊長 | 海兵隊 |
| クラヒー | 小隊長 | 軽装歩兵小隊 |

### 独立戦争後のデストニア

[illegible]

### 将軍コムラードの真意

身分社会の底辺に位置する一般民は、第7代皇帝ドミネートが即位すると、彼の厳しい身分差別や重い税によって、今まで以上に苦しめられるようになった。帝国内で皇帝に次ぐ実力者と言われていたコムラードはこれを憂慮し、民を庇ってきたが、いかに地位や信望が高かろうと帝国では皇帝以外の者に決定的な力はない。そんなおり彼の参謀となったのが、貴族の中でも反発分子に属し、裏ではレジスタンスの支援を行っていたベネトレイムだった。この若き軍師から、千年前に恐怖と絶望で王国を支配したという負の超人類ヒュードルの復活と、世界の危機を告げられたコムラードは、聞く者によっては一笑に付しかねないその話を信じた。そして、困窮し苦しむ民衆の姿と、ヒュードルに手を貸しかねないほど悪化していた帝国政治の現状に、新たな国の建国を決意したのだった。

### 独立解放軍陣営

| | | |
|---|---|---|
| コムラード | 大将軍 | 総指揮官 |
| ベネトレイム | 参謀 | 隠密部隊、補給部隊、メイジ部隊 |
| ブライバブル | 将軍 | カタパルト部隊、飛行騎兵小隊 |
| フォルスタッフ | 将軍 | 軽装歩兵・飛行兵混成部隊 |
| フラッター | 将軍 | 軽装歩兵部隊 |
| ティラニィ | 将軍 | 重装歩兵部隊、カタパルト小隊 |
| [illegible] | 大隊長 | 騎兵隊精鋭部隊 |
| [illegible] | 将軍 | 重装歩兵・騎兵混成部隊 |
| バルサーグ | 大隊長 | 重装騎兵、混成部隊 |
| エキュアル | 中隊長 | 軽装歩兵・飛行兵混成部隊 |
| トゥスティン | 小隊長 | 軽装歩兵小隊 |
| サイオス | （将軍） | 重装歩兵部隊 |
| ダッカ | （将軍） | 重装歩兵部隊 |

### 独立直後のアスピニア共和国

| | |
|---|---|
| フラガルド領主兼初代代表国王 | コムラード |
| アスピア領主 | ベネトレイム |
| ベアソイル領主兼副代表国王 | ブライバブル |
| スワンプランド領主 | サイオス |
| ヘッドランド領主 | ダッカ |
| バーランド領主 | ティラニィ |
| マロリー領主 | フォルスタッフ |

**首都守備軍**

| | |
|---|---|
| 東門守備将軍 | フラッター |
| 西門守備将軍 | エキュアル |
| 南門守備将軍 | ベネトレイム |

「身分制度の廃止」を宣言して建国された共和国は、アスピアを首都と定めた。堅固な城壁遺跡の残る地で、そこが古代王国の中心地だったと知っていたベネトレイムが、彼の地を推薦したのである。その後、領主分権制を採択した共和国は、独立に貢献した将軍を領主兼領地守備軍将軍に任じ、帝国との国境となる領地に国境守備軍を配備。攻め込まれたさい最後の砦となる首都の東西南各門は、領主以下、若手将軍が守備することになった。なお、共和国の政治の中心として、領主と将軍たちによって構成された中央院会議で初代代表国王に選出されたコムラードは、国の基礎作りに尽力した後、国王を辞退。新たな代表にはベネトレイムが選ばれ、多忙な彼に変わって年若いプロフォンドが東門将軍となった。以後、マロリーではフォルスタッフが跡を息子トゥスティンに託して大往生。それから数年後、バルサーグ将軍がベアソイル国境守備軍の第一線を退いている。なお、ベネトレイムが帝国から去ったため支援者を失った帝国レジスタンスは、一時的に弱体化していたが、再び運動を再開。リーダーのスカラーが共和国のベネトレイムと連絡を取りながら帝国を批判し、人々の自覚をうながすべく活動を続けている。

### 独立戦争の経過

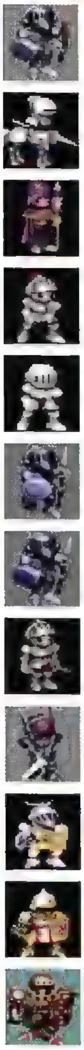
- ▼第７代皇帝ドミネート、即位
- ▼新法発布。身分制度の改定と重税
- ▼旱魃の年、将軍コムラード、副官ベネトレイムと北北東地域を視察
- ▼大陸航路から多くの民が北北東へ
- ▼コムラード、北に内乱の噂ありとして物資と兵員を北北東へ輸送
- ▼コムラード、北北東地域の一般民を支援。独立要求の反乱勃発
- ▼多数の将軍と騎士が帝国から離反
- ▼サイオスとダッカ、出陣後に離反
- ▼反乱軍、バーランドとベアソイルを占拠。ベアソイルで激戦続く
- ▼帝国軍撤退。反乱軍、独立を宣言

# 軍備

大陸一の軍事大国デストニアは、強力な正規軍を抱えている。大まかに分類すると、皇帝直属部隊の他、各正規軍を総指揮官である3人の王子が率い、そこに将軍、軍隊長、小隊長、兵隊が属する。正規軍のため一般兵でも貴族の子弟が多く、異なる習慣を持つ辺境の民や蛮族の姿は見られない。一方、人種も様々な共和国では各将軍に副官または補佐がつき、その下で隊長や小隊長が兵を率いる。なお、サラバンドは防衛長官が2つの守備軍を管理。高級官僚および総督府を守る近衛隊と、町や人々を警護する警護隊（一般に守備隊と呼ばれるのはこちら）、2つの軍を各々の隊長が率い、海上都市を守っている。しかし、元々同じ国だったこの3国では共通する兵種も多い。下記では国別の主な兵種の他、各国共通の兵士と盗賊団の構成員他も記した。ブルザム教は一般兵士のみを記載。彼らを率いる邪教僧については「宗教」で説明する。

## 各国に見る兵種の違い

### デストニア帝国



**デストニア兵**
一般的な帝国歩兵。ハルバード、ヘビーハルバード、ミドルアックスのいずれかと、薬草が支給される。

**エンパイアナイト**
帝国の騎士で、装備のブロンズかスチールのランスは自前。要塞、フランツ軍、ガーゼル軍などに配備。

**エンパイアメイジ**
ブレイズまたはフリーズを修得した魔術師でブロンズロッドを装備。憲兵隊、ガーゼル軍等に所属する。

**カイザーガード**
会心の一撃を会得した皇帝親衛隊の剣士で、ブロードソードを装備。有事は他軍に所属することもある。

**ホワイトロード**
会心の一撃は最低条件。有名なスピリテッド軍色の鎧を着た重装備の剣士でブロードソードを装備する。

**隊長**
各将軍には複数の隊長がつき、実働部隊を動かしている。写真はハルバードを持ったクリュエル軍隊長。

**小隊長**
隊長の下で小部隊を率いる隊長だが、支給品は一般兵と同じ。左はハルバード装備の憲兵隊小隊長。

**憲兵隊長**
皇帝に逆らう者や亡命民を取り締まる、アロガント旗下憲兵隊の隊長で、ブロードソードが支給される。

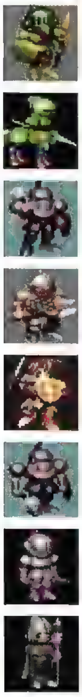
**ブラックナイト**
バリエレ要塞に所属する隊長クラスの剣士を、その黒い鎧から特にこう呼ぶ。バスタードソードを装備。

**ホワイトナイト**
ナイトの称号を得た戦士で、別名フィディリティ精鋭部隊。メイス系の武器を扱う。

**カイザーナイト**
皇帝親衛隊。強力なメイス系武器を装備した戦士で、レインブラッド隊同様、皇帝命令によってのみ動く。

**ブラッディナイト**
レインブラッドの配下で、グレートアックスでの戦いが得意。上官たち同様、正体は謎に包まれている。

### アスピニア共和国



**アスピニア兵**
最も一般的な共和国の歩兵。ハルバードと薬草が支給される。一般民の志願兵が大多数を占めている。

**アスピニアナイト**
共和国の騎士で、首都守備軍とバーランド国境守備軍に多く所属する。ダンタレスもこの称号を持つ。

**ギガントアーマー**
巨大な（gigantic）鎧を纏った共和国の重装兵でメイス系の技を修得していることが条件。隊長に多い。

**ヒルジャイアント**
トールハンマーを装備した巨人戦士。種族名だが、その戦闘能力の高さから称号のようにも使われる。

**隊長**
将軍の下で部隊を率い、様々な作戦や行動をとる。写真はフラガルド守備隊の隊長であるシンビオス。

**ベアソイル軍隊長**
隊長だが、同軍には将軍に副官がいないため、有事には複数の部隊や大隊も率いる。後の南門進軍隊長。

**副官**
将軍の補佐につき、参謀的な役を果たす要職。装備は様々で、左はトラスティン将軍の副官ウィルマー。

**アスピニアメイジ**
共和国の一般的な魔術兵だが、力には個人差がある。ティンバーロッドかブロンズロッドを装備する。

### 永世中立貿易国サラバンド

**サラバンド兵**
ヘビーハルバードを装備したサラバンド一般兵。総督府を守る近衛兵と町を警備する守備隊に分かれる。

**サラバンドナイト**
サラバンド唯一の騎兵隊で装備はブロンズランス。揺れる海上でも戦えるが、陸戦は通常の騎士に劣る。

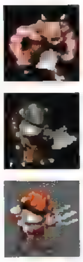
**守備隊長**
サラバンド守備隊でも特に、騎兵を含む実戦部隊を率いる隊長の称号。ハルバードが標準装備である。

### ブルザム一般兵

**ブルー**
ミルキーロッドを持ち、フリーズやオーラなど強力な魔法に長けた魔術兵。正体は魔物だと言われる。

**ヘルスナイパー**
ロビンの矢を持ち、会心の一撃を修得した弓兵。ブルザムの呼んだ魔に属する兵で、異常に視力が良い。

**ダークカタパルト**
バスターショットを装備し、負の力で増強されたカタパルト兵士。フラッシュシェルを修得している。



**ミノタウロス**
種族名。未開の北に住む民族で、ブルザム教徒に洗脳された者。グレートアックスが支給されている。

**リザードマン**
同じく北の沼地に村落を持つ民族が、ブルザム教徒にそそのかされて参加。支給品はパワーアックス。

**サラマンダー**
炎を吐けるが、リザードマンに近い種族。同じくブルザム教にそそのかされる。ヒートアックス装備。

### その他

**マーセナリィ**
傭兵。様々なタイプがいるが、東大陸はアックス使いが多い。

**ギガブレイカー**
アックス系の武器を装備した、大陸でも一般的な戦士の職名。

**ボウナイト**
大陸でも一般的な弓騎兵。ケンタウロス系の人種がつく職。

**スナイパー**
普通の下級弓兵。エルフか人がほとんどで支給品は木の矢。

**ハンターエルフ**
共和国とブルザムで働く強力なエルフの弓兵。鋼の矢装備。

**ブラスローダー**
帝国・共和国共通のカタパルト兵。支給品はシェル系武器。

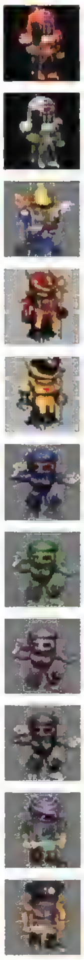
**メタルガンナー**
写真は帝国兵。国毎にカタパルトとアサルトシェルを支給。

**ウイングナイト**
役職が解るよう羽を緑色に揃えた、一般的な鳥人族の槍兵。

**ペガサスナイト**
ペガサス族の騎士。一般に支給される武器はクロムランス。

**シルバーナイト**
ドミニオン・レイ修得済みの騎士で、クロムランスを装備。

**マスターメイジ**
一般的な魔法兵。フリーズとスリープを扱えることが条件。



**ソーサラー**
多少上級の魔法兵。高度なブレイズとフリーズを修得ずみ。

**ハイウィザード**
高度な魔法兵で左は帝国の場合。逃亡兵が遺跡に潜む事も。

**ネクロマンサー**
魔族系のはぐれ魔術師。雷神召喚やソウルスチル等を使う。

**プリースト**
普通の従軍僧侶。ヒールとヘルブラストの修得が従軍条件。

**ハイプリースト**
従軍司祭。Lv3ヘルブラストとオーラの修得が必須条件。

**忍者青**
各国隠密部隊所属の、太刀が得意な忍び。魔法は未修得。

**忍者緑**
手裏剣が得意な忍び。なお、各忍びの服装は帝国隠密の物。

**忍者紫**
ブレイズとコンフューズが扱える、多少上位に属する忍び。

**上忍**
上級忍者。各種魔法に加え、刀技も優れる。

**シーフ**
各所でよく見かける盗賊。主に遺跡荒らしを生業とする。

**アサッシン**
猛毒の扱いに長けた暗殺者。邪教に雇われることもある。

**ダークメイジ**
盗賊団所属の下級魔族の魔術師。能力は個体差が大きい。

**盗賊団隊長**
シラフ一家の一員で木の弓装備。隊長とは言え下っ端程度。

**シラフ**
盗賊団のお頭。ダスティ村を根城とする巨人で美人に弱い。

**スケイブン**
ネズミの姿をした素早い種族で盗賊が主な生業。剣を使う。

**ドワーフ**
斧で戦うドワーフの戦士。一般的な兵士で、よく見かける

**ゴブリン**
盗賊に多い種族で棍棒を使う戦士が多い。稀に天才も…？

**バードマン**
大陸で一般的な鳥人族の剣士。飛べない種族を運ぶことも。

**ウルフバロン**
ウルフリングの戦士。邪教に洗脳され、利用されることも。

**ドラゴンニュート**
ドラゴニュート。邪教軍（左）ではドラゴンアックス装備。

**土偶**
アークヒル遺跡で使われる試練用の土人形。自走ができる。

**氷柱**
北の地で良く見られる。雪女はこれを自在に操れるという。

# 光の遠征

## ブルザムの目覚めと新たなる戦い

はるか古代に恐怖と絶望の王国を支配していた負の超人類ヒュードルは、千年前、空から落ちた光によって活動する力を奪われた。パルメキア大陸東部一帯を支配していたブルザムというヒュードルは、この時同時に正の超人類イノベータ率いる軍隊に攻められ、極北の地に追いつめられてしまう。しかし、彼を消滅させるには最終手段が必要だった。その手段を使わずにブルザムを消滅させられないか。方法を模索する時間を稼ぐため、イノベータはブルザムを正の力の石で封印した。そして千年後のヒュードルの復活を予測し、エルベセム教を始めとする多くの布石を後世の者に残したのだった。

それから千年後。しもべたちを通じて力を貯えてきたブルザムは、封印から完全に逃れるべく活動を始める。しかし、人々の多くはそれを知らなかった。千年の間にヒュードルは単なる伝説の存在となり、大陸東部は人の作った恐怖と絶望の帝国に支配されていたからだ。一部の者が、苦しむ人々を救い、またヒュードルに対抗するため共和国を建国するが、これも２０年後、ブルザム教や帝国の画策、内部の裏切りによって、壊滅の危機を迎える。しかしこの危機のおかげで、世界を救うカギ「ジュメシン」を現す3人の若者が、それと知らずに運命的な出会いをすることになったのである。その後「ジュメシン」の3人は、正の超人類の血を引くエルベセム教の神子とともに遠征を開始。導く者や伝える者の助言に従い、ブルザムの封印される極北の都レモテストへと出陣した。そして、千年前から伝わる言葉で光の軍勢「シャイニングフォース」と呼ばれたこの遠征軍により、ブルザムは完全に消滅することとなる。

## ジュメシンの伝説

イノベータが行う北への聖なる遠征は、
ブルザムの千年王国を阻止する戦いで、
ジュメシンこそ正なる力を勝利に導く。

「ジュメシン」とは、戦いを通じて運命的な出会いをし、固い友情で結ばれたジュリアン、メディオン、シンビオス、3人の頭文字を合わせた名である。この伝承は長年間違えて解釈されていたが、実際は、彼らの率いる3軍が遠征に勝利を導く、という意味だった。光の遠征に加わった帝国王女イザベラも、その運命を感じたのか遠征前に告げている。「本当に不思議な気がします…。でも変ですわ…怖くないのです。誰も知らない…北へ向かうのに。」

## 流転の運命

ブルザムの目覚めは多くの人々の運命を狂わせた。共和国の将軍フラッターもその１人だ。彼と彼の息子ブラーフは帝国との戦いで母国を裏切り、また、ブラーフは知りながらブルザム軍にも加担するが、すべては十数年前、共和国内に味方を作るというブルザム教の計画通りに進行した結果だったのである。

### 首都守備軍将軍 フラッター

名将と誉れ高い人物。昔消えた妻を愛し続け、再婚せずに、息子を男手１つで育てた。財源に窮する共和国で代表国王が所領に配給を送れることに疑念を抱き、財産隠しの黒幕が国王の元上官コムラードと見て討伐に向った。シンビオス軍と戦ってその誤解が解けかけた時、ブルザム司祭フィアールに殺される。

### 首都警備軍隊長 ブラーフ

礼儀正しく人当たりは良いが、冷めた少年。フラッターと邪教巫女バサンダの子で、今回の事件前に彼を訪れ以後の計画を話してくれた母のため、また武将としてシンビオスと戦いたかったこともあり母国を裏切る。シンビオス軍に破れた後、邪神宮前で母共々ジュリアン軍に倒された。父母を心から愛していた。

## イノベータの遺産

千年の昔、北の大地に赴いたイノベータと最初の遠征部隊は、激戦の末、ヒュードルのブルザムを北の地に封印することに成功する。だが彼らは同時に、自分たちが施した封印を破っていつかはブルザムが復活することも知っており、その時のために、彼らの持つヒュードルに対抗するための知識や、遠征のさい拠点となる場所を後世に残した。残されたものの多くは千年という長すぎる時の中で変質し、または失われていったが、それでもこういった正の遺産は、新たなる光の軍勢がブルザムを討伐すべく北への遠征を開始した時、彼らの大きな助けとなった。

### エルベセム教

古代の知識や千年後の遠征に関する予言の書かれた古代の教義、オールドテスタメントが残され、ヒュードルと戦う正の力の技を修業僧に伝えている。また、古代文明の遺産である戦闘ロボットを保存、超人類イノベータの血と能力を受け継ぐ子孫も残されてきた。

**・ベセムの杖**

エルベセム神殿の地下に強大な正の力を秘めた杖を封印し、時に備えた。ヒュードルが唯一怖れる武器で、古代の遠征においても北に持って行かれたもの。負の者を攻撃するだけでなく、真の力を発揮すれば、癒しを与えたり新たな能力を与えたりすることも可能。

**・正の力の守り**

ベセムの杖や修業僧たちによって生み出された正の力を増幅する神殿の「コア」、その力を受けて負の影響力を弱める「守護像」に、同じく北の負の力やモンスターの侵入を防ぐ長大な防壁「万里の長城」などが遺跡として残されており、南の地を守り続けてきた。

### マヤ村

古代の知識と文明を受け継ぎ、文明発祥の地アークヒルを守るため作られた村。だが、後にマニュピルが乗る作業用ロボットや、海上都市の動力部となった蒸気機関などに加え、新たな光の遠征軍に渡す邪神宮への侵入方法を書いた古書も、邪教僧に盗まれてしまう。

### レモテスト大聖堂

古代の遠征でブルザムを封印した後、イノベータたちが残した建造物。新たな光の遠征軍が来た時に、その地を最終決戦時の拠点にできるよう、劣性イノベータの一族を中心としたエルベセム教の者が、エルベセム教徒居住区と合わせてブルザム教から死守している。

### 水晶

紫色の巨大な宝石で、本当の名は「正なる力の石」。大量に集めるとヒュードルを封じることができるが、現存数は多くない。負の力や正の力に反応する。東大陸では、邪神宮の他、大陸一高い建造物であるオブサーブの塔の屋上と、古代の遠征隊が北の地で最初に逗留した場所にできたオーラル村の洞窟内の２ヵ所にある。南ではその正しい使用方法が忘れ去られているが、オーラル村では、賢者オネアネラが、イノベータの力を見極める際に使うことになる。

## 血族たち

古代の遠征に参加した人々は、遠征が終わるとその多くが、傷ついた自分たちの故郷を再建するため各地に散っていった。だが、その精神や知識は子孫の血に受け継がれた。そして千年たってブルザムの復活が迫ったとき、再び世界の危機に立向かい、使命を果たす者たちとなって現れたのである。

### 導く者の血族

ベネトレイム

「私の血筋の話もいずれ話そう…
それより心配は的中していたのだ
アークヒルに向かわなければ！」

先導者の血族。レモテストや北への街道のことなど、古代遠征時に得た邪神宮に至るために必要な知識を伝え、時が来れば新たな遠征軍を邪神のもとに導く役目を負う。この血を継いだベネトレイムは、ブルザムの復活に備える意味もあって上官とともに共和国を建国。失われた知識を求めて遺跡発掘にも力を入れ、その時に備えていた。

### 伝える者の血族

オネアネラ
キィーバ

「頼みましたぞ　シャイニングフォース
あなた方が我々の最後の望みなのです」

千年前、古代の遠征軍の一部が北に残って建てた拠点を守り、南では失われてしまった古い知識を伝える者の血族。オーラル村でイノベータの血族グラシアの到着を待ち、彼の持つ能力を見定めたオネアネラや、北の大地のエルベセム教会を指揮し、レモテスト大聖堂で遠征軍を待っていた劣性イノベータのキィーバらがこれにあたる。

### 戦う者の血族

コムラード
シンビオス

「ブルザムの本拠　北の地レモテストで
みなさんとの再会を楽しみにしています」

古代の遠征で、ヒュードルと戦った者の子孫。ベネトレイムらと異なり、古代の知識は完全に薄れてしまっていたが、運命が、導く者とコムラードとを出会わせ、血族としての自覚はないままブルザムに対して立ち上がることになる。コムラード自身は戦い半ばにして倒れるが、その意志と役目は父の死後、息子シンビオスに受け継がれる。

### 北の大地での各軍行軍ルート

最初に北の大地に入ったシンビオス軍は、ホーリィリバー沿いに伸びる旧街道をジュリアン軍に先行して進軍するが、ドルマント村南でレインブラッドに捕まり、ジュリアン軍を倒す罠にされる。一方メディオン軍は、蒸気船フラグシップ号を奪って帝国から脱出後、西の海を渡りホーリィリバーへ。しかしやがて川の水が凍り、徒歩で進軍。氷原でブルザム僧の罠にはまって操られ、レモテストの都に連れて行かれてしまった。いずれもジュリアン軍とジェーンに救われた後、3軍揃ってレモテストに入る。

## 光の遠征の協力者

### メリンダ夫人

一般民出の帝国皇帝第2夫人。皇帝が息子を脅すための人質にされかけたが、難を逃れ共和国に亡命。その後、皆が解らなかった「ジュメシン」の謎を解き明かした。美しく優しい女性。

### スカラー神父

帝都の危機を救いに現れたグラシアたちに注意を促した、神父兼レジスタンスリーダー。帝国軍に追われるジュリアン軍を、抜け穴から逃す。常からベネトレイムとも連絡を取り合っていた。

「私はお二人の話を聞いていて・・・
思わず口出しをしてしまったのです
もっと簡単に考えられたらどうかと。」
――「ジュメシン」についてのメリンダの言葉

## 光の聖戦後の勇者たち

光の聖戦後、ほとんどの者は、フラグシップ号に乗り、南世界へ戻ることになった。ブルザムとの決戦でイノベータとしての能力を失った神子グラシアは、帝国皇帝に知られないよう事実を伏せて、壊滅的な打撃を受けた聖地を復興すべくエルベセムに送ってもらうことになり、グラシアの能力ではなく、その人柄を崇拝していたカーンやダビデらも彼に従った。一方、メディオン、イザベラを始めとする帝国の人間は、すでに皇帝から暗殺部隊を差し向けられた過去も考え合わせて、共和国への亡命を希望。それを快く承諾したシンビオスとベネトレイムは、これまで疎遠だった北の地と南世界との交易をレモテストの民と取り決めた後、仲間たちとともにフラグシップ号でベアソイルに向い、出航していく。大聖堂の神官キィーパは、レモテストの混乱が収まったら南を訪れると約束して彼らを送り出した後、最後に、1人北に残ったジュリアンを見送る。そして、再び一介の傭兵に戻ったジュリアンは、神官に別れを告げると、初めて手に入れた大切な存在のために、ジェーンの母が眠るという極北の地、数年前に傭兵アーサーも向かい、今もそこで暮らすというグリーフ村に向けて旅立つのだった。

# 武器と技

## WEAPON&SKILL

「当店のはそこらの武器と訳が違うぜ
一流の武器職人製の一級品揃いだ
まあ　ゆっくり見てってくれよ。」

### 剣

金属製の刀身に木や金属、獣の角で作られた柄（つか）がつき、握りに皮や布が巻かれた武器。名品の柄頭や鍔（つば）には装飾も施されている。小型で投擲可能なナイフ、一般的な片手剣ソード、切断・突刺用の軽い片手剣レイピア、幅広で重い両手剣で、斬るより打撃を狙うブレード、へりに刃がついた有翼種族用の翼型剣ウイング、東方を発祥とし、斬ることを目的とした鋭い片刃を持つ太刀などがある。

### 槍

長い柄（え）と鋼鉄製の鋭い穂先を持った武器。ランスは、ケンタウロス族やペガサス族といった４足歩行の騎士のみが使える槍で、脇に抱えて突進し、相手を突き倒す。細い柄に鋭い穂先がつけられたスピアは、軽くて手軽に扱えるため、鳥人などでも使用可能。投擲に使うこともできる槍である。また、長い柄の先に斧頭をつけたものはハルバードと呼ばれ、各国将軍の間でも好まれる武器の１つ。

### 斧

木を切る際も使われるが、これはより戦いに適した戦斧（せんぷ）で、片刃の物と両刃の物がある。致命傷を狙うため、重く大型に作られた斧をアックス、威力は弱いが、遠方の敵に投げつけることもできる、軽量で小型の斧をトマホークと呼ぶ。また大陸では、一撃の威力が大きく、敵に強打を与える近接武器をまとめて斧と言うため、刃を持たない打撃専用の棍棒「メイス」もここに分類される。

### 拳闘用武器

自らの手足を武器として敵と格闘する者が、繰り出す攻撃の威力を高めるため、手に装備する武器。はめることによって精神が引き締まるためか、敵への反撃や会心の攻撃も出やすくなる。手の甲にあたる部分に鋭い爪状の刃を取り付け殺傷力を高めたクロウ、皮製の手袋を基本とし、それを金属板などで強化したグラブ、拳に金属性の突起や棘をつけて殴打の威力を高めたナックル、の３種類がある。

### 杖

頭部が大きな細い棒。魔法使いや聖職者が使う打撃武器で、木や金属で作られ、魔力を封じこめた物も多い。ロッドは一般的な杖で、野外で遭遇しやすい魔獣に対する威力を魔法で高めたもの。他に、魔力を高める装飾や宝石の象嵌が施され、邪悪な者（仮面僧）を退ける破魔に優れたワンドや、神の加護を象徴する十字と輪の頭部飾りによって神聖さを得た、聖職者が好んで携帯するアンクがある。

### 弓矢

忍者の投げる手裏剣を含む、遠距離専用発射武器の総称。素手で扱う弓やボウガン、カタパルト（蒸気機関を応用した射出台で、自走型が主流。蒸気機関普及前は、人力で動かす巻上げ式射出台をこう呼んでいた）他の射出機を使う。木や金属で作られた細い矢柄（やがら）に矢羽と矢尻をつけた一般的な矢に加え、矢柄を太くして威力を高めたクォレル、火薬をつめたシェルやショットなどがある。

### くちばし・角・鉤爪

生物が生きるために使う身体の一部。厳密に言えばケンタウロス族やペガサス族のひづめもこれに入るが、ここでは自然界の獣のものを特に指すこととする。ユニコーンが額に生えた鋭い角、ドラゴンが指先に生えた鉤爪を各々武器として使う他、牙を武器とする獣も多い。また、ペン種のモンスターが武器として使うくちばしは、なんとつけかえ可能。やはり珍獣と呼ばれるだけのことはあるようだ。

### その他

この世界では、一般的に使われている剣や槍、斧、矢などの他にも、多くの武器が使用されている。例えば、アンカーは後部に鎖のついた第３の腕を敵に向かって射出し、打撃を与える武器で、発射後に回収することもできるが、特殊な重量級の発射装置（※クォレルやシェルの発射装置としても兼用可）が必要とされるため、使用できる者は数少ない。また、アスピア北方の森林地帯で使われるムチは、金属製の鎖や細長く加工した獣の皮、植物繊維などで作られた紐状の武器。元は森に住む魔獣を捕らえるために生み出されたもので、敵の身体に巻きつけ、振り回すことでダメージを与える。

他に、古代の文明を引き継ぐ者やその恩恵に預る者のみが所持している武器もあるが、古代の超技術や、超人類が持つ高い魔法技術の産物であることが多く、製法・素材などは一切不明となっている。

## 武器

聖地エルベセムが侵略されるまで、大陸東南部の国々は、正の力の流れる長大な結界「万里の長城」によって、北の凶暴なモンスターや負の力の襲撃から守られていた。だがそれはまた、辺境警備に手間取られなくなった人々が、国家間の戦いに集中できるようになったということでもあった。こうして南では、軍隊のための装備、そして広大な野に相変わらずいた野獣に対する守りとして、多くの武器が作られたのである。ただし需要の多さに反して資源が少ないため、既製品の武器の素材は入手も加工も手軽にできる青銅や鋼鉄などが多く、威力もそれなりの物が多い。一方、千年前の戦い後、北に残った人々は、厳しい環境と凶悪なモンスターから命を守るため、より強力な武器を必要とした。そして大量に採鉱されるミスリル銀や、少なくはあるが特殊な鉱物オリハルコンが採掘できたこともあり、南よりはるかに強力な武器を生み出していったのである。

# アイテム

左に紹介した武器、そして下記に紹介している道具類の多くは、武器屋や道具屋で購入、鍛冶屋で加工してもらう、などの方法で手に入れることができる。武器屋・道具屋とも、何度も足を運ぶと、滅多に手に入らない超掘り出し物を売ってくれることがあるが、信用されるからか、高価なアイテムを売買していると声をかけられやすいようだ。なお、装備できるアイテムの中には、使うと特殊な力や魔力を発揮する物もある。これらは、中にこめられた力を使うと反動で壊れることも多々あるのだが、幸い、道具屋や武器屋で修復が可能である。その他、宝箱を開けたり、周囲を探したり、敵を倒したりした時に、発見者が売りでもしない限り通常は店売りされないアイテム――入口解錠の魔力も持つ「遺跡地図」や巨大な「卵」、「カギ」など――が手に入ることもある。

## 装飾品・防具

武器と同じく、大陸では鎧や防具も発達した。だが、価格が高く製造の手間もかかる盾や鎧などは、国の軍隊からの特注品だったり装備する者の手作りだったりすることが多く、町民や旅人も安価で持ち運びの便利なものを望むため、町や村の道具屋では市販されていない。一般に店で入手できるのは、様々な魔力が込められた装飾品などである。それでもまだ高価な物が多いためか、一般の人々にはあまり売れないようで、販売されている地は限られているが……。

また、北方においても盾や鎧は販売されていない。深い雪に閉ざされる時期が長く、険しい地形の多いこの地帯では、重く冷たい金属製の鎧は好まれないのだ。また、揃いの武具を必要とする国家や軍隊があるわけでもないし、加えて、良質な装飾品が普通に道具屋の店先に並べられているため、皆、防具はそれですませてしまうのである。光の遠征軍が北世界の入口についた時、「南の人は金属の服を着ているのか」と村人に問われたのは、そのせいもあるのだろう。

## その他

薬草や毒消し草、天使の羽は、定番商品としてどこの道具屋でも販売されている。だがアイテムには、上で紹介しているように、超掘り出し物で出たり、宝箱を開けることで手に入ったり、知り合った人にもらったり、周囲を探索することで手に入る「珍品」もある。この珍品、誰かが木箱やツボ、水桶や木の根本、細い路地の突き当たりなどに隠していることが多い。ちなみに、「道や通路を調べるときは、行き止まりよりもその数歩手前」は珍品探しの合い言葉。

# 指南の書

それでは、武器やその他の装備を整えたところで、「必殺技」について見ていこう。実力のほぼ同じ相手同士が戦う場合、通常より威力が高かったり、特殊な追加効果を持っていたりする「必殺技」が出せるか出せないかは、戦いの勝敗を分ける大きな原因となる。勝利の女神を自分に微笑ませたいのなら、必殺技は、忘れてはならない大切な要素なのだ。

## 系統別必殺技

武器は、用途や使用方法、構えごとに幾つかの系統に分けられている。この系統ごとに武器を使いこみ、その性能を引き出せるようになることを「熟練する」という。熟練の度合いは決められており、一般には4段階。各熟練レベルに達した者は、攻撃時や魔法攻撃時にその威力が高まるようになり、武器系統固有の（時には、種族の特徴を生かした要素も加えた）必殺技も修得していく。種族や使用武器系統が同じなら、ほぼ同じ技が修得可。もちろん熟練度が高い方が必殺技の発動率も良い。この技を覚えるには鍛練あるのみ。最もポピュラーな必殺技だ。

## 武器による覚醒

武器を使い込み「熟練」していくことで修得する必殺技とは異なり、この必殺技は装備した「武器」によって使用可能となる。つまり、<装備すると必殺技が使えるようになる武器>を装備している間だけ使える、特殊な必殺技なのだ。ゆえに、自身で修得した技と違って、武器を取り替えてしまうと使えなくなる。この、特有の必殺技が使える武器は、ミスリル銀から作られるものや珍品とされるものに多く、装備すると装備者の必殺技発動率を高めてくれる。その武器と同系統の、武器系統別必殺技を修得していれば、それも発動しやすくなるのである。

## 個人技

系統別の必殺技と同じく、特定の武器に熟練することで覚えていく技。だが、重要なのは、それが特定の個人、または限られた者しか覚えられない必殺技だということだ。多くはその個人が独自に編み出した特殊な技で、クロウ、グラブ、ナックルといった格闘系の武器を使う人物や、アンカー系の武器を利用する者に多くみられる。中には、自分が砲弾となって飛んでいってしまうもの、奇妙なポーズの後に技を放つものなど、とんでもない技も存在するが。また、個人技ではないが、鳥人族の剣技など、種族の特徴を活かして生み出された必殺技もある。

## 特殊な能力・兵器

角や鉤爪など、生まれつき持っている身体の一部を武器として使う種族の多くは、「特殊技能」としか言いようのない必殺技を使うことができる。その多くは、角で突いたり長い尾で殴ったりといった直接攻撃だが、人間に似た姿に変身したり、口からブレスを吐き出したりといった、変わった技も見られる。またペン種などは、元々体の一部であるはずの「くちばし」を、なんと人工的に造ったくちばしと取り替え（元のくちばしは取り外し可能なので）、戦うことができるという特技（？）を持っている。特別なくちばしを装備すると必殺技も出せるが……。

# WEAPON 武器

各略称：値＝値段／【材】＝材料名／【装】＝装備時の効果／射＝射程距離／相＝武器相性／制＝装備可能職業などの制限／攻＝攻撃力／防＝防御力／素＝素早さ／会＝会心率／反＝反撃率／移＝移動／魔＝使用できる魔法／召＝使用できる召喚魔法／毎＝毎ターン／技＝必殺技／使＝装備可能者が使う時の効果。

## KNIFE ナイフ

装備可能者名：シンビオス／メディオン／ジュリアン／ダビデ／エキュアル
攻撃力は低いが射程が長い武器。補助武器として持たせたい。ただ、装備したことを忘れがちなので、メインで使用する武器に装備しなおすよう注意すること。

**ブロンズナイフ　値50**
【装】射1～2／相 剣／制ー／攻＋3
メディオンがサラバンドのお婆さんにもらった逸品？のナイフ。

**スチールナイフ　値250**
【装】射1～2／相　剣／制ー／攻＋7
ジュリアン軍が武器屋で買える、一番安価な鋼のナイフ。

**ハンターナイフ　値1000**
【装】射1～2／相　剣／制ー／攻＋１２
ハンターたちが愛用しているナイフ。切れ味はそこそこ良いらしい。

**ミスリルナイフ　値4600**
【材】ミスリル銀【装】射1～2／相　剣、神聖／制　転職／攻＋１２／会アップ

**バタフライナイフ　値6400**
【材】ミスリル銀【装】射１～２／相　剣／制　転職／攻＋１４／素＋３／必　レインボーエッジ

**アサッシンナイフ　値7000**
【材】ミスリル銀【装】射１～２／相　剣／制　転職／攻＋１３／運＋２／必　サイレントキル

**リッパーナイフ　値9000**
【材】オリハルコン【装】射１～２／相　剣／制　最上級職／攻＋１９／闇防御＋１０／必　ブラッドサッカー

## SWORD ソード

装備可能者名：シンビオス／メディオン／ジュリアン／エルダー／フィンディング／ゼロ／プロフォンド　様々な特殊能力を秘めたものが多い武器。賢者の遺跡の最下層ボスタロスをシンビオス軍が倒すと入手できる「シャイニングソード」は貴重品。

**スチールソード　値200**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋5
シンビオスやゼロの初期装備でもある鋼の剣。

**ブロードソード　値750**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋9
エルダーがシンビオス軍に入ったときに所持していた剣。

**バスタードソード　値3800**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋１４
ジュリアン軍が武器屋から購入できる、一番安価な剣。

**グレートソード　値10000**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋２３
プロフォンド将軍が初期装備として持っている偉大な？剣。

**カウンターソード　値12000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２３／反アップ
北の大地では、一般的なミスリル製の剣。

**ソードオブシヴァ　値16000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２５／雷防御＋３０／必　サンダーショック

**レヴァテイン　値18000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２５／炎防御＋３０／必　ヒートウェーブ

**エレメントソード　値20000**
【装】射1／相　剣、破魔／制　勇者、光の使徒専用／攻＋２５／炎、雷、風防御＋３０／召　フェニックス

**ジャスティスソード　値21000**
【装】射1／相　剣、神聖／制　勇者、光の使徒専用／攻＋２６／光、闇防御＋２０／必　シャインエッジ

**ダークサイドソード 値24000**
【材】ダークマター【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋３１／闇防御＋２０／必　ソウルイーター／呪い

**ソードオブロード　値26000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　剣／制　最上級職／攻＋３２／氷防御＋２０／必　ゴールドラッシュ

**シャイニングソード　値31000**
【装】射1／相　剣、神聖／制　光の使徒専用／攻＋４４／光、闇防御＋３０／必　ミラージュロンド

## RAPIER レイピア

装備可能者名：シンビオス／メディオン／ジュリアン／エルダー／フィンディング／ゼロ／エキュアル／スピリテッド　「ゴッドレイピア」以外は、素早さと会心率が上昇。賢者の遺跡のタロスをメディオン軍が倒すと「アークレイピア」が入手可能。

**ライトレイピア　値150**
【装】射1／相　剣、破魔／制ー／攻＋６／素＋2／会アップ　メディオンの初期装備でもある武器。

**バトルレイピア　値1500**
【装】射1／相　剣、破魔／制ー／攻＋１２／素＋3／会、反アップ
武器屋で扱われる一般的なレイピア。

**マスターレイピア　値5000**
【装】射1／相　剣、破魔／制ー／攻＋１９／素＋4／会アップ
装備効果が豊富なレイピア系の武器。

**ミストレイピア　値9000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣、破魔／制　転職／攻＋２０／素＋８／会アップ／必　ミストファーント

**マジックレイピア　値11000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣、破魔／制　転職／攻＋２１／素＋5／会アップ／毎MP２回復／必　ルーンマジック

**シャインレイピア　値13000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣、破魔／制　転職／攻＋２３／素＋５／会アップ／毎ＨＰ３回復／必　アルケミスト

**ゴッドレイピア　値22000**
【装】射1／相　剣、神聖／制　勇者、光の使徒専用／攻＋２７／闇、光防御＋２０／召　タナトス

**ファイナルレイピア　値16000**
【装】射1／相　剣、破魔／制　勇者、光の使徒専用／攻＋２８／素＋５／会アップ／毎MP２回復／必　ダス・エンデ

**ネビュラレイピア　値19000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　剣、破魔／制　最上級職／攻+30／素＋５／会アップ／毎ＨＰ２回復／必　ヘリカルスピン

**アークレイピア　値29000**
【装】射1／相　剣、破魔／制　光の使徒専用／攻＋４４／素＋5／会アップ／毎ＭＰ３回復／必　アブサルト・ゼロ

## BLADE ブレード

装備可能者名：シンビオス／メディオン／ジュリアン　ブレード系武器は、伝説のジュメシンのみが装備可能。「フォースブレード」はやはり、賢者の遺跡のタロスをジュリアン軍が倒した時にだけ入手可能。ＨＰが異常に高いタロスを３軍それぞれが倒した時入手できる武器３種は、各１本しか入手できない激レア品。

**アイアンブレード　値320**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋7
ジュリアンも初期装備として持っている鉄製のブレード。

**バトルブレード　値2500**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋１３
武器屋が一般的に扱っている、戦闘用ブレード系武器。

**クロムブレード　値9000**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋２２
武器屋が扱う一般的なブレードの中では高価な品。

**ラストブレード　値12000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２５／必　メルトアーマー

**ルーンブレード　値14000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣、破魔／制　転職／攻＋２５／必　ライトクロス

**フォトンブレード　値19000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２７／必　ライトスフィア

**ベノンブレード　値15000**
【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２４／闇防御＋２０／必　猛毒の刃
武器屋の掘り出し物として扱われる商品。

**カオスブレード　値21000**
【装】射1／相　剣／制　光の使徒専用／攻＋２８／光防御－２０／闇防御＋２０／魔　カオスゲート／呪い

**バリオンブレード　値24000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　剣／制　光の使徒専用／攻＋３３／雷防御＋２０／必　エレメントフレア

**フォースブレード　値29000**
【装】射1／相　剣、ヒュードル／制　光の使徒専用／攻＋４５／光、闇防御＋３０／必　フォースエッジ

## KATANA 刀

装備可能者名：ハガネ／ムラサメ／はづき／ジュウベエ　呪われた刀が最強だが、カオスリングを装備させて呪いの効果を受けなくすれば利用価値が高い。ただ、カオスリングはあくまでも呪い効果を封じるだけなので、装備が外せない性質はそのまま残る。呪いを解くには高額料金がかかるので、考えてから装備する方がいい。

**小太刀　値300**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋6　はづきの初期装備でもある値段通りの小太刀。

**忍びの太刀　値1600**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋１２　メディオン軍しか立ち寄ることができない武器屋が扱う隠れたレア？武器。

**上忍の太刀　値6000**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋２１
ハガネとムラサメが初期装備として活用していた上忍が使用している武器。

**風切りの太刀　値9000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２２／必　秘剣・カマイタチ／使　ヘルブラストＬ２

**骨喰いの太刀　値13000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２３／必　秘剣・鬼百足

**海鳴りの太刀　値16000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣、破魔／制　転職／攻＋２４／必　秘剣・海座頭

**村正　値23000**
【材】ダークマター【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋３２／必　黄泉路送り／呪い

**正宗　値22000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　剣／制　最上級職／攻＋３１／必　霧氷剣

**村雨　値25000**
【装】射１／相　剣／制　最上級職／攻＋３４／召　餓鬼王／呪い
宝箱でしか手に入らない呪われた逸品。

**草薙　値27000**
【装】射１／相　剣、魔獣／制　最上級職／攻＋３７／必　滅殺／呪い
賢者の遺跡でしか入手できない刀。

## WING ウイング

装備可能者名：エルダー／フィンディング／ゼロ／オネスティ　鳥人族やペガサス族など翼を持つ種族専用の武器。翼を守るためなのか装備すると防御力が上昇する。また、反撃率も上昇するが、カウンターは自己もダメージを受けてしまう。

**メタルウイング　値400**
【装】射1／相　剣／制ー／攻＋5／防＋２／反アップ　エルダーも初期装備として使用している武器。

**シルバーウイング　値3000**
【装】射１／相　剣、神聖／制ー／攻＋11／防＋３／反アップ
一般的に扱われている銀製の武器。

**バトルウイング　値10000**
【装】射１／相　剣／制ー／攻＋１８／防＋４／反アップ　一般的なウイング武器の中では高価な商品。

**シルフウイング　値13000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２２／防＋４／反アップ／毎ＨＰ３回復

**ソニックウイング　値15000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２１／防＋４／素＋２／反アップ／必　ハイパーブーム

**コスモウイング　値16000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　剣／制　転職／攻＋２１／防＋４／反アップ／必　ヘルダイブ

**ゼロウイング　値17000**
【装】射１／相　剣／制　転職／攻＋２２／防＋４／反アップ／必　カウントゼロ

**フルメタルウイング　値18000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　剣／制　最上級職／攻＋２８／防＋６／反アップ／闇防御＋２０／必　メタルジャケット

# LANCE ランス

装備可能者名：ダンタレス／シバルリィ／キャンベル／アーサー／ドンホート／オネスティ　必殺技などの装備効果があるものは少ないため選んで装備させたい。

**ブロンズランス　値200**
【装】射1／相　槍／制ー／攻＋7
ダンタレスやキャンベルが初期装備として利用した青銅製の武器。

**スチールランス　値900**
【装】射1／相　槍／制ー／攻＋11
武器屋が扱う一般的な鋼製のランス系武器。

**ヘビーランス　値4200**
【装】射1／相　槍／制ー／攻＋16
ジュリアン軍が立ち寄る武器屋では一番安価なランス。

**クロムランス　値12000**
【装】射1／相　槍／制ー／攻＋22
オネスティも初期装備として持っている武器。

**ゲイルランス　値16000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　槍／制　転職／攻＋24／素＋5／使　サポートL2

**ホーリィランス　値19000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　槍、神聖／制　転職／攻＋26／毎HP3回復
ぜひ手に入れたい武器の一つ。

**ドラグーンランス　値24000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　槍、魔獣／制　転職／攻＋27／必　ドラゴンブレス

**グングニール　値26000**
【装】射1／相　槍／制　転職／攻＋27／必　デスチャージ　武器屋の掘り出し物としても売られる逸品。

**ボゾンランス　値27000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　槍／制　最上級職／攻＋33／必　メガリープ

# SPEAR スピア

装備可能者名：ダンタレス／シバルリィ／キャンベル／ダビデ／アーサー／ドンホート／オネスティ／プロフォンド

**スピア　値180**
【装】射1～2／相　槍／制ー／攻＋6
ジュリアン軍が立ち寄る武器屋では扱われない武器。

**パワースピア　値1800**
【装】射1～2／相　槍／制ー／攻＋12
アーサーが初期装備として持っている武器。

**バトルスピア　値5800**
【装】射1～2／相　槍／制ー／攻＋18
武器屋に一般的なスピア系武器として扱われている。

**シルバースピア　値9000**
【材】ミスリル銀【装】射1～2／相　槍、神聖／制　転職／攻＋19／会アップ

**カウンタースピア　値12000**
【材】ミスリル銀【装】射1～2／相　槍／制　転職／攻＋18／反アップ
カウンターの名前通り、反撃率が上昇。

**ランスロットスピア　値16000**
【材】ミスリル銀【装】射1～2／相　槍／制　転職／攻＋19／光防御＋25／必　ライトゲイザー

**メルクリウススピア　値18000**
【材】オリハルコン【装】射1～2／相　槍／制　最上級職／攻＋26／炎防御＋20／素＋3／必　サラマンダスロウ

# HALBERD ハルバード

装備可能者名：ダンタレス／シバルリィ／キャンベル／アーサー／ドンホート／スピリテッド　攻撃力の高さが魅力的な武器。刃の部分が重そうだが、スピリテッドやシバルリィら女性陣が初期装備として所持し熟練度も高い。

**ハルバード　値480**
【装】射1／相　槍／制ー／攻＋10
シバルリィやドンホートの初期装備でもあった武器。

**ヘビーハルバード　値2800**
【装】射1／相　槍／制ー／攻＋16
ジュリアン軍が立ち寄る武器屋で一番安価なハルバート。

**ナイトハルバード　値12000**
【装】射1／相　槍／制ー／攻＋23
スピリテッドが仲間に入った時に装備している武器。

**ブレイブハルバード　値15000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　槍／制　転職／攻＋24／防＋3／毎HP2回復

**ロードハルバード　値18000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　槍／制　転職／攻＋25／反アップ／必　ロードラッシュ

**アークハルバード　値22000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　槍／制　転職／攻＋26／必　ライトニング／使　スパークL3

**イビルハルバード　値24000**
【材】ダークマター【装】射1／相　槍／制　転職／攻＋29／必　デスゲート／呪い

**バスターハルバード　値26000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　槍／制　最上級職／攻＋32／必　ゴルゴンバスター

# AXE アックス

装備可能者名：オブライト／ホースト／ロック／レオン　種類が豊富で必殺技などの装備効果も多彩なものが多いが、武器相性は「ドラゴンアックス」以外は斧相性のみ。モンスターとの戦闘では、魔獣相性武器が有効なので装備させたい。

**ミドルアックス　値90**
【装】射1／相　斧／制ー／攻＋6
オブライトが初期装備として使用していた武器。

**パワーアックス　値600**
【装】射1／相　斧／制ー／攻＋10
リザードマンが愛用？していてよく落としてくれる武器。

**バトルアックス　値2800**
【装】射1／相　斧／制ー／攻＋15
ジュリアン軍が立ち寄る武器屋では販売していない武器。

**グレートアックス　値8000**
【装】射1／相　斧／制ー／攻＋21
レオンが初期装備として持っている武器。武器屋でも扱っている。

**ヒートアックス　値12000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　斧／制　転職／攻＋22／炎防御＋10／使　ブレイズL2

**ギガントアックス　値14000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　斧／制　転職／攻＋24／防＋2／必　ラグナロック

**ドラゴンアックス　値15000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　斧、魔獣／制　転職／攻＋26／炎、氷防御＋20／会アップ

**ガイアアックス　値13000**
【装】射1／相　斧／制　転職／攻＋25／防＋2／素＋5／毎HP2回復／必　ギガホイール／使　オーラL1

**イビルアックス　値17000**
【材】ダークマター【装】射1／相　斧／制　転職／攻＋30／闇防御＋20／必　デスホイール／呪い

**アポロンアックス　値19000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　斧／制　最上級職／攻＋32／炎防御＋30／必　コロナホイール

# TOMAHAWK トマホーク

装備可能者名：オブライト／ホースト／ロック／ダビデ／レオン／プロフォンド

**トマホーク　値100**
【装】射1～2／相　斧／制ー／攻＋7
ダビデも初期装備として持っていた武器。

**パワートマホーク　値1200**
【装】射1～2／相　斧／制ー／攻＋11
ジュリアン軍が立ち寄る武器屋では販売していない武器。

**バトルトマホーク　値4500**
【装】射1～2／相　斧／制ー／攻＋16
武器屋で目にする事ができる一般的な武器では高価。

**ルーントマホーク　値7000**
【材】ミスリル銀【装】射1～2／相　斧、破魔／制　転職／攻＋17／会アップ

**キラートマホーク　値8800**
【材】ミスリル銀【装】射1～2／相　斧／制　転職／攻＋17／必　急所への一撃

**スカイトマホーク　値9800**
【材】ミスリル銀【装】射1～3／相　斧、弓／制　転職／攻＋16
弓相性を持ち、射程がある武器。

**フレイムトマホーク　値11000**
【材】オリハルコン【装】射1～2／相　斧／制　最上級職／攻＋24／炎防御＋20／必　ヒートサイクロン

# MACE メイス

装備可能者名：オブライト／ホースト／ロック／エキュアル／レオン／スピリテッド　基本的にアックスよりも高額。魔法などが使える効果を持つものはないが、HP回復できる「セイントメイス」があるので活用したい。

**ミドルメイス　値280**
【装】射1／相　斧／制ー／攻＋9
ホーストが初期装備として持っている武器でもある。

**ヘビーメイス　値2000**
【装】射1／相　斧／制ー／攻＋15
武器屋が扱っている一般的な商品の一つ。

**バトルメイス　値8400**
【装】射1／相　斧／制ー／攻＋22
武器屋が扱っている一般的な品物の中では高価で攻撃力がある武器。

**セイントメイス　値13000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　斧、神聖／制　転職／攻＋23／毎HP3回復

**リベンジメイス　値15000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　斧／制　転職／攻＋23／反アップ
ダッカも愛用していた武器。

**トールハンマー　値21000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　斧／制　転職／攻＋25／反アップ／必　サンダーストーム

**メスクリンメイス　値24000**
【装】射1／相　斧、魔獣／制　転職／攻＋26／防＋2／必　プレッシャーボム

**ジオ・ハンマー　値26000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　斧／制　最上級職／攻＋32／必　ジオスパーク

# ANCHOR アンカー

装備可能者名：マニュピル／ロビィ／タルク　種類は少ないが、必殺技を繰り出せるものが多い。攻撃力は低いが、「ヘビーアンカー」は入手しておきたい一品。

**ヘビーアンカー　値3000**
【装】射1～2／相　斧／制ー／攻＋20
マニュピルを仲間にしないと手に入らない隠れたレア武器。

**パワーアンカー　値9000**
【装】射1～2／相　斧／制ー／攻＋21
ジュリアン軍が立ち寄る武器屋では扱っていない武器。

**スピンアンカー　値15000**
【材】ミスリル銀【装】射1～2／相　斧／制ー／攻＋24／反アップ／必　ドリルスマッシュ

**クラッシュアンカー　値17000**
【材】ミスリル銀【装】射1～2／相　斧／制ー／攻＋22／会アップ／必　ハンマースロー

**グラビティアンカー　値19000**
【材】ミスリル銀【装】射1～2／相　斧／制ー／攻＋23／必　ゲシュタルト

**プラズマアンカー　値21000**
【材】オリハルコン【装】射1～2／相　斧／制　最上級職／攻＋27／必　ソウルグラップル

# CLAW クロウ

装備可能者名：アイリン／カーン／フランク／ヘラ／ケクロプス／ウノマ
どのクロウも装備すれば反撃率が上昇する。また、会心率が上昇するものも多い。ウノマは、クロウしか装備できないので、彼にあったものを選択したい。

**アイアンクロウ　値50**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋3／反アップ
武器屋が扱う安価なクロウ系武器。

**パワークロウ　値320**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋6／反アップ
フランクが初期装備としても持っている。

**スチールクロウ　値1800**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋１０／反アップ
ケクロプスの初期装備でもある武器。

**バトルクロウ　値5200**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋１５／反アップ
武器屋が扱っている一般的な武器の一つ。

**ミスリルクロウ　値8800**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　神聖／制　転職／攻＋１７／会アップ／反アップ

**タイガークロウ　値10000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　魔獣／制　転職／攻＋１８／会アップ／反アップ／必　ストームファング

**ベルセルククロウ　値12000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　なし／制　転職／攻＋１９／反アップ／使　ベルセルク

**ジギタリスクロウ　値13000**
【材】ダークマター【装】射1／相　なし／制　転職／攻＋２４／反アップ／必　ベノムファング／呪い

**ゲヘナクロウ　値15000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　なし／制　最上級職／攻＋２６／必　ベノムファング

**竜人の爪　値17000**
【装】射1／相　魔獣／制　ドラゴンマスター専用／攻＋２５／必　チェンジドラゴン

## GLOVE　グラブ

装備可能者名：アイリン／カーン／フランク／ヘラ／ケクロプス　すべてのグラブが装備すると反撃率と会心率が上昇する。武器相性は「スパークグラブ」の破魔相性以外は特にない。そのため、特に苦手とする武器相性がない武器でもある。

**レザーグラブ　値60**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋４／会アップ／反アップ
アイリンの初期装備でもある武器。

**パワーグラブ　値750**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋８／会アップ／反アップ
ヘラの初期装備でもある武器。

**ソーングラブ　値2800**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋１３／会アップ／反アップ　武器屋で購入できる一般的な武器では良い品。

**スパイクグラブ　値6000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　なし／制　転職／攻＋１８／会アップ／反アップ

**マッスルグラブ　値7500**
【材】ミスリル銀【装】射1/相　なし/制　転職/攻＋１８/防＋5/会アップ/反アップ/必　鳳凰空舞脚/使　アタックL1

**スパークグラブ　値9000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　破魔／制　転職／攻＋１７／雷防御＋４０／会アップ／反アップ／使　スパークＬ２

**マグナグラブ　値8000**
【装】射1／相　なし／制　転職／攻＋１９／会アップ／反アップ／必　天地爆砕

**ジュエリーグラブ　値17000**
【装】射1／相　なし／制　転職／攻＋１７／素＋5／会アップ／反アップ／必　宝珠掌

**コキュートスグラブ　値18000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　なし／制　最上級職／攻＋２５／必　朱雀転神

## KNUCKLE　ナックル

装備可能者名：アイリン／カーン／フランク／ヘラ／ケクロプス　すべてのナックルが、会心率を上昇させる。「ドラゴンナックル」は、鍛冶屋でミスリル銀の加工を頼むとできる武器の一つだが、確率が低いため入手するのは難しい。

**レザーナックル　値150**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋5／会アップ　カーンが初期装備として持っている武器でもある品。

**ブラスナックル　値1100**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋9／会アップ　ジュリアン軍が立ち寄る武器屋では販売されない武器。

**ハードナックル　値5200**
【装】射1／相　なし／制ー／攻＋１４／会アップ　武器屋で扱われる一般的な武器。

**ギガントナックル　値11000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　魔獣／制　転職／攻＋１７／防＋８／会アップ

**ミストナックル　値12000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　なし／制　転職／攻＋１８／必　璧歩菩薩掌

**ワイヤーナックル　値13000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　なし／制　転職／攻＋１７／反アップ／会アップ／必　背歩暗縛拳

**ドラゴンナックル　値15000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　神聖、魔獣／制　転職／攻＋１９／会アップ／毎ＨＰ４回復　激レアな逸品！

**オーラナックル　値16000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　神聖／制　最上級職／攻＋２６／必　黄龍波　貴重なオリハルコン製武器。

## ROD　ロッド

装備可能者名：マスキュリン／グレイス／ヌーン／シンテシス／ウリュド／ヘドバ／イザベラ／ブリジット／プリムラ／マーキィ

**ティンバーロッド　値30**
【装】射1／相　魔獣／制ー／攻＋４
魔法使いや僧侶たちが一般的に装備しているロッド。

**ブロンズロッド　値360**
【装】射1／相　魔獣／制ー／攻＋9／魔　アンチスペル　武器屋の掘り出し物商品としてよく扱われる武器。

**タリスマンロッド　値2600**
【装】射1／相　魔獣／制ー／攻＋１６／魔　フリーズ　武器屋に掘り出し物として扱われる武器。

**メイズロッド　値9000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　魔獣／制　転職／攻＋１８／必　ナインゲート／魔　コンフューズ

**ミルキーロッド　値13000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　魔獣／制　転職／攻＋１７／必　メタドリーム／毎ＭＰ２回復／魔　スリープ

**アルケミーロッド　値19000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　魔獣／制　転職／攻＋１７／素＋４／必　チェンジゴールド／毎ＨＰ３回復／魔　ソウルスチル

**大地のロッド　値6000**
【装】射1／相　魔獣、破魔／制　転職／攻＋１５／防＋３／召　ゴーレム
宝箱から入手できる逸品。

**ドラゴンロッド　値20000**
【装】射1／相　魔獣、神聖／制　転職／攻＋１８／防＋７／炎防御＋４０／召　ヘルドラゴン

**クリスタルロッド　値23000**
【装】射1／相　魔獣／制　転職／攻＋１８／防＋5／移＋1／運＋2／召　ティアマット

**デーモンロッド　値24000**
【材】ダークマター【装】射1／相　魔獣／制　転職／攻＋２３／必　デーモンブレス／呪い

**ロッドオブウィル　値25000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　魔獣／制　最上級職／攻＋２２／防＋６／必　ルールド・ヘブン／魔　ブレイズ

## STAFF　杖

装備可能者名：グラシア　エルベセム神殿に封印されていた杖。装備できるのはグラシアだけであり、外すことも売ることもできない。しかし、彼が光の神子に転職した場合には杖の装備能力も威力を増す。

**ベセムの杖　値0**
【装】射1／相　神聖、ヒュードル／制　グラシア専用／攻＋１１／魔　シャイニング／［光の神子転職後］攻＋２３／魔　祝福

## WAND　ワンド

装備可能者名：マスキュリン／グレイス／ヌーン／シンテシス／ウリュド／ヘドバ／イザベラ／ブリジット／プリムラ／マーキィ

**スモールワンド　値80**
【装】射1／相　破魔／制ー／攻＋5
ヌーンやヘドバが初期装備として所持している武器。

**マジックワンド　値900**
【装】射1／相　破魔／制ー／攻＋１０／魔　スリープ　ブリジットが初期装備として持っている武器。

**アンガーワンド　値3200**
【装】射1／相　破魔／制ー／攻＋１７／魔　ブレイズ　武器屋の掘り出し物として扱われる武器の一つ。

**フールワンド　値11000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　破魔／制　転職／攻＋１８／必　フェタモルガーナ／魔　スロウ

**チャームワンド　値15000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　破魔／制　転職／攻＋１７／必　リャナン・シー

**ウイッチワンド　値16000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　破魔／制　転職／攻＋１９／運＋2／魔　アタック

**ボルカノンワンド　値15000**
【装】射1／相　破魔／制　転職／攻＋１９／炎防御＋３０／召　フェニックス

**ワンドオブカダス　値20000**
【装】射1／相　破魔／制　転職／攻＋１８／防＋８／召　ウェンディゴ
ただの木の杖に見える逸品。

**アースワンド　値24000**
【装】射1／相　破魔／制　転職／攻＋１８／雷防御＋４０／召　トール　宝箱に眠る貴重な逸品。

**アビスワンド　値22000**
【装】射1／相　破魔／制　最上級職／攻＋１９／防＋３／氷防御＋４０／召　プロセルピナ

**エターナルワンド　値18000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　破魔／制　最上級職／攻＋２０／防＋４／毎ＭＰ２回復／必　タキオンシュート／魔　スパーク

## ANKH　アンク

装備可能者名：マスキュリン／グレイス／ヌーン／シンテシス／ウリュド／ヘドバ／イザベラ／ブリジット／マーキィ　破魔・魔獣・神聖の相性が揃いバランスが取れているのはロッドだが、全体的に価格が低く攻撃力が強いのはアンク。しかも数が少ないのか、ロッド・ワンドと同じく武器屋に売りに出すと掘り出し物として扱われやすい。ロッドは魔獣相性中心でワンドは破魔相性、アンクは「アンクオブミトラ」以外すべて神聖相性を持つ。そのためか、呪われたものもない。

**パワーアンク　値200**
【装】射1／相　神聖／制ー／攻＋７／魔　ヘルブラスト　武器屋で掘り出し物として扱われる武器。

**セイントアンク　値1600**
【装】射1／相　神聖／制ー／攻＋１２／魔　サポート　イザベラが初期装備として持っている武器。

**ミステリィアンク　値6400**
【装】射1／相　神聖／制ー／攻＋１９／魔　レジスト　武器屋で掘り出し物として扱われるアンクの武器。

**ドルイドアンク　値8000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　神聖／制　転職／攻＋１９／反アップ／必　愚者の祈り／魔　ヘルブラスト

**サイレントアンク　値11000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　神聖／制　転職／攻＋２０／必　聖職者の沈黙／魔　アンチスペル

**セラフィックアンク　値14000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　神聖、破魔／制　転職／攻＋２１／会アップ／必　使徒降臨／魔　サポート

**エレメントアンク　値15000**
【装】射1／相　神聖／制　転職／攻＋１９／毎ＨＰ４回復／魔　オーラ

**アンクオブミトラ　値17000**
【装】射1／相　破魔／制　転職／攻＋２１／闇防御＋１０／光防御＋２０／召　タナトス

**ラファエルアンク　値16000**
【装】射1／相　神聖／制　転職／攻＋２０／防＋５／風防御＋４０／召　ゼピュロス

**ゴルゴダアンク　値15000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　神聖／制　最上級職／攻＋２３／毎ＨＰ５回復／必　戒めの荊冠／魔　レジスト

## ARROW 矢

装備可能者名：ヘイワード／ジャスティス／ウォルツ／バーナード／ガロッシュ／ジェイド／ケイト／ハラルド　直接攻撃はできないが射程距離が長いため、戦闘によっては敵の攻撃を受けない場所から攻撃を加えることができる。

**木の矢　値250**
【装】射2／相　弓／制―／攻＋8
ヘイワードやバーナードの初期装備でもあった安価な武器。

**鋼の矢　値1200**
【装】射2／相　弓／制―／攻＋12
ケイトが初期装備として持ってもいる鋼製の矢。

**ロビンの矢　値4500**
【装】射2～3／相　弓／制―／攻＋17／会アップ　ガロッシュが初期装備として持っている矢。

**王者の矢　値12400**
【装】射2～3／相　弓／制―／攻＋23
武器屋で買うことができる一般的な矢の中では高価な武器。

**月光の矢　値17000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓、神聖／制　転職／攻＋23／毎HP3回復／必　ルナティック／使　ベルセルク

**竜骨の矢　値21000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓、魔獣／制　転職／攻＋24／防＋5／必　ドラグスナイプ

**破魔の矢　値24000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓、破魔／制　転職／攻＋25／防＋7／必　スペルウイルス

**カンタレラの矢　値26000**
【材】ダークマター【装】射2～3／相　弓／制　転職／攻＋23／必　ポイズンアロー／呪い

**サジタリウスの矢　値28000**
【材】オリハルコン【装】射2～3／相　弓／制　最上級職／攻＋30／必　スターダスト

## QUARREL クオレル

装備可能者名：ヘイワード／ジャスティス／ウォルツ／バーナード／ガロッシュ／ジェイド／ケイト／ハラルド

**ライトクォレル　値320**
【装】射2／相　弓／制―／攻＋9／会アップ　ウォルツが初期装備として持っている武器。

**ミドルクォレル　値2500**
【装】射2／相　弓／制―／攻＋14／会アップ　ジャスティスが初期装備として持っている武器。

**ヘビークォレル　値8000**
【装】射2～3／相　弓／制―／攻＋20／会アップ　武器屋に一般的に扱われるクォレル系の武器。

**ミスリルクォレル　値13000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓、神聖／制　転職／攻＋23／会アップ

**フレイムクォレル　値19000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓、神聖／制　転職／攻＋24／光、炎防御＋30／会アップ／必　セントフレイム

**ソニッククォレル　値17000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓、破魔／制　転職／攻＋24／闇、風防御＋30／会アップ／必　ヘルズウインド

**ドップラークォレル　値23000**
【材】オリハルコン【装】射2～3／相　弓、神聖／制　最上級職／攻＋29／光、闇防御＋20／必　プリズム・レイ

## SHELL シェル

装備可能者名：ヘイワード／ジャスティス／ウォルツ／バーナード／ロビィ／ガロッシュ／ジェイド／ケイト／ハラルド／タルク

**アサルトシェル　値600**
【装】射2／相　弓／制―／攻＋11
ジュリアン軍が立ち寄る武器屋では扱っていない武器。

**グレートシェル　値3000**
【装】射2／相　弓／制―／攻＋16
ロビィやジェイドが初期装備として持っている武器。

**バスターショット　値11000**
【装】射2～3／相　弓／制―／攻＋22
ハラルドが初期装備として持っている武器。

**マグナムシェル　値15000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓、魔獣／制　転職／攻＋24／会アップ

**ストームショット　値18000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓／制　転職／攻＋23／素＋3／必　デザートストーム

**メテオショット　値24000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓、魔獣／制　転職／攻＋25／必　プラネットダンス

**ホットロードシェル　値26000**
【材】オリハルコン【装】射2～3／相　弓、魔獣／制　最上級職／攻＋29／必　マズルブラスト

## SYURIKEN 手裏剣

装備可能者名：ハガネ／ムラサメ／はづき／ジュウベエ

**十字手裏剣　値300**
【装】射2／相　弓／制―／攻＋4
メディオン軍が立ち寄る武器屋でしか購入できない手裏剣。

**卍手裏剣　値1200**
【装】射2／相　弓／制―／攻＋8
こちらも、メディオン軍が立ち寄る武器屋しか扱っていない手裏剣。

**巴重ね　値4000**
【装】射2／相　弓／制―／攻＋13
ジュリアン軍が立ち寄る武器屋は扱っていない手裏剣。

**紫電卍　値7000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓／制　転職／攻＋15／雷防御＋30／必　雷の陣

**八方手裏剣　値9000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓／制　転職／攻＋16／必　乱れ八方

**風魔手裏剣　値13000**
【材】ミスリル銀【装】射2～3／相　弓／制　転職／攻＋18／必　風魔手裏剣

**闇魔手裏剣　値15000**
【材】オリハルコン【装】射2～3／相　弓／制　最上級職／攻＋27／必　闇魔手裏剣

## BEAK くちばし

装備可能者名：ペン／ペンコ／ペンドルフ　「金のくちばし」は貴重品。装備して使用すれば、ランダムでなにかが召喚される。何が召喚されるかはお楽しみ。「銀のくちばし」は装備すると、一部属性防御がアップし必殺技も使用できるお得品。

**ペンくちばし　値0**
【装】射1／相　なし／制　オス専用／攻なし　元々ついているくちばしだと思うのだが、なぜか取り外せる。

**ペンコくちばし　値0**
【装】射1／相　なし／制　メス専用／攻なし　やはりただのくちばしだと思える武器。これも取り外しOK。

**銀のくちばし　値600**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　神聖／制　転職／攻＋5／必　ペンフラッシュ

**七色くちばし　値777**
【材】オリハルコン【装】射1／相　なし／制　最上級職／攻＋12／必　ペンエキスパンダ

**金のくちばし　値1800**
【装】射1／相　破魔／制　転職／攻＋3／使　でたとこ召喚　レモテストの都にある武器屋の超掘り出し物。

## WHIP ウイップ

装備可能者名：パペッツ　モンスターを意のままに操れるパペッツの専用武器だからか、武器相性はすべて魔獣。「愛のムチ」は、装備して使うとサポートとアタックが同時にかけられる。しかし、使用者にも少しだがダメージが入ってしまう。

**チェーンウィップ　値7000**
【装】射1／相　魔獣／制―／攻＋17
パペッツが初期装備として持っている武器。

**愛のムチ　値9000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　魔獣／制―／攻＋17／毎HP2回復／使　攻撃力、素早さ、防御アップ、HP少し減少

**ムッチムチ　値12000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　魔獣／制―／攻＋18／必　バルンボム
ミスリル製の武器の一品。

**クイーンウィップ　値13000**
【材】ミスリル銀【装】射1／相　魔獣／制―／攻＋20／必　スレイプダンス

**シルクウィップ　値15000**
【材】オリハルコン【装】射1／相　魔獣／制　最上級職／攻＋27／必　ビーストバッシュ

## HORN/FOOKCLAW 角・鉤爪

装備可能者名：ローリィ／サウザン　ローリィとサウザンの専用武器というよりは、元々彼らに備わっていた身体の一部。そのためか角と鉤爪に攻撃力はない。最上級職に転職すると、新たなる力として必殺技が使用できるようになる。

**角　値0**
【装】射1／相　槍／制　ローリィ専用／攻　なし［幻獣王転職後］必　チェンジバルゴ

**鉤爪　値0**
【装】射1／相　魔獣／制　サウザン専用／攻　なし［神竜転職後］必　サンダーブレス

## ENEMY ONLY 敵専用

ここで紹介されている敵専用武器は、すべて入手することはできないので注意。専用武器の種類は意外と少ないが、アロガントが装備していた「スパークブレード」などは、使用したいと感じた一品だろう。また、「カオスメビウス」は大司祭の専用武器なのだが、よく似たものは大神官やキィーパたちも付けている。「負の力の杖」は古代兵器を扱うために2回登場するが、巨神兵とワルキューレを操った杖が同じ物か個別のものかは不明である。

**シミター　値200**
【装】射1／相　剣／制　仮面邪教僧専用／攻＋5　仮面邪教僧が装備している武器。何度倒しても入手はできない。

**神刃の杖　値14000**
【装】射1／相　破魔／制　バサンダ専用／攻＋16／使　オーラL2と同じ効果範囲内の味方HP全回復

**地獄のロッド　値19000**
【装】射1／相　魔獣／制　デスヘレン専用／攻＋20　ドラゴンロッドと同じく魔獣相性を持つロッド。

**風神の扇　値9000**
【装】射1／相　剣／制　ゴリアテ専用／攻＋22　風の力の源となる扇。力強い扇の舞から繰り出される攻撃に注意。

**負の力の杖　値24000**
【装】射1／相　破魔／制　不明／攻＋20　巨神兵を操る杖とワルキューレを操る杖として登場する。

**スパークブレード　値8500**
【装】射1／相　剣／制　アロガント専用／攻＋24／反アップ／会アップ／使　スパークL3

**ハルバロッド　値7000**
【装】射1／相　槍、魔獣／制　レインブラッド・ナイト専用／攻＋16　レインブラッドの中で唯一の専用武器。

**カオスメビウス　値0**
【装】射1／相　なし／制　大司祭専用／攻＋15　攻撃と防御両方の役割を果たすことができる武器。

# A CCESSORY アクセサリー

装備可能者の所には、各項目内のアクセサリーを装備できる仲間全員が書かれている。詳しくは各アクセサリーの制限を参照のこと。また、各略称は、値＝値段／【材】＝材料名／【装】＝装備した時の効果／制＝装備可能職業などの制限／使＝装備可能者が使用した時の効果。

## RING リング

装備可能者：全員　アクセサリーの中では種類が豊富で、色々な効果を持つものが揃っている。呪われたものも幾つかあるが、アクセサリーの呪い効果を解除できる武器やアイテムは存在しない。ミスリルのかけらにより鍛冶屋に加工してもらえるものも幾つかあるが、加工材料があまり入手できないのが残念ところ。

**シルバーリング　値2000**
【装】制ー／防御＋2／運＋1
ガロッシュがサラバンド守備隊宿舎に住む恋人の弟に預けたリング。

**ライフリング　値3000**
【装】制ー／防御＋4／毎ターンＨＰ２回復　道具屋の超掘り出し物として良く扱われる。利用価値の高い逸品。

**パワーリング　値3000**
【材】ミスリルのかけら【装】制ー／攻撃＋5／防御＋5　鍛冶屋で加工できて、攻撃と防御が同時に上がるリング。

**プロテクトリング　値3000**
【材】ミスリルのかけら【装】制ー／防御＋5／使　ヒールＬ２
ＨＰが少ない仲間に装備させたい品。

**マジックリング　値3000**
【材】ミスリルのかけら【装】制ー／炎、氷、雷、風防御＋5／使）ＭＰ回復
ＭＰは使用者自身しか回復しない。

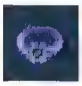
**ゲイルリング　値3000**
【材】ミスリルのかけら【装】制ー／防御＋5／素早さ＋5　ロビィや戦士系の仲間に装備させたいリング。

**韋駄天リング　値3000**
【装】制ー／移動＋2
移動力が低いジャスティスやウォルツなどに装備させたいリング。

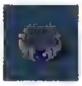
**カオスリング　値4000**
【装】制ー／闇防御＋３０　呪われた武器がもつ、装備不解除以外についての呪い効果を無効にする超貴重リング。

**アタックリング　値5000**
【材】ミスリルのかけら【装】制　転職／攻撃＋5／使　アタックＬ１　サウザンなど、武器装備できない仲間に使いたい。

**マスターリング　値5000**
【材】ミスリルのかけら【装】制　転職／会心率アップ／反撃率アップ　カウンター攻撃などの確率が上昇するリング。



**白のリング　値5000**
【装】制　転職／防御＋１０　防御力の上昇に注目。勇者などの戦闘不能にさせたくない仲間に装備させたい。



**黒のリング　値5000**
【装】制　転職／攻撃＋１０／会心率アップ／使　ブレイズＬ２／呪い　アイテムとして使用すれば呪いは受けない。

**イビルリング　値5000**
【装】制　転職／攻撃＋１５／使　スパークＬ２／呪い　超掘り出し物として道具屋のお姉さんにも勧められる逸品。

## BRACE ブレイス

装備可能者：ペン／マニュピル／フランク／サスケ／ムラサメ／ペンコ／ロビィ／はづき／ケクロプス／ローリィ／サウザン／ペンドルフ／ジュウベエ以外　装飾品屋や道具屋からでも入手することができる腕甲。

**バトルブレイス　値2000**
【装】制ー／攻撃＋2
装備効果は低いが序盤に入手することができるありがたいアクセサリー。

**プロテクトブレイス　値2000**
【装】制ー／防御＋3　「プロテクトリング」と同じ石が使用されているが、不純物の割合が多いため効果が少なく安価。

## CIRCLET サークル

装備可能者：マスキュリン／グレイス／ヌーン／シンテシス／ウリュド／ヘドバ／グラシア／イザベラ／ブリジット／マーキィ　僧侶や魔法使いなどが装備できる円形の飾り。「プリンセスサークル」は女性しか装備できないが、ＭＰを回復させることができる。装備効果としてＭＰが回復できる武器を装備すれば、それぞれの回復効果の合計数分のＭＰをターン毎に回復することができる。道具屋に超掘り出し物として売られていたりもするので、入手して活用したい。

**プラチナサークル　値4000**
【装】制ー／防御＋4
高価だが、防御力はそこそこあり、男性も装備可能なため購入したい一品。

**プリンセスサークル　値7000**
【装】制　女性専用／防御＋7／運＋2／毎ターンＭＰ２回復　装備可能者の中で女性だけが装備可。ぜひ欲しい貴重品。

## HATIGANE 鉢金

装備可能者：ハガネ／ムラサメ／はづき／ジュウベエ　額など前頭部を保護するための鎧の一種。限られた職人しか作り上げることができないためにそれほど数は出回らないが、一部の道具屋では扱われている。「風魔の鉢金」は風魔一族のみが使用していたが、装備効果の高さが注目され他流派の者にも販売されるようになった。ただ、金属の加工のしかたなど製造技術は一般公開されていないために、あまり出回っていない。道具屋などでは、超掘り出し物として扱われる逸品。

**忍びの鉢金　値4000**
【装】制ー／防御＋3　忍びたちが愛用している防具。装備できる者が限られるためか装備効果が低い割に値段が高い。

**風魔の鉢金　値5000**
【装】制ー／防御＋5／会心率アップ
風魔一族が愛用している装備だが、少量だけ道具屋などで販売される。

## ORNAMENT 装飾品

装備可能者：転職以上の男性専用　西の異国の神話に登場する戦いの神の名を持ち、装備効果も高いミスリル製の装飾品。

**マルスチェイン　値5000**
【材】ミスリルのかけら【装】制　転職／攻撃＋5／会心率アップ／運＋2
鍛冶屋で加工してもらえる。

## PIERCE ピアス

装備可能者：転職以上の女性　西の異国の神話に登場する月の女神アルテミスの名を持った、星の形を象ってあるピアス。

**アルテミスピアス　値5000**
【材】ミスリルのかけら【装】制　転職／防御＋5／反撃率アップ／運＋2

## BOOTS ブーツ

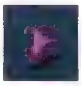
装備可能者：全員　名前の通り素早さを高めるために歩きやすさを追求して作り出されたブーツ。サポートの魔法効果もある貴重品。

**スイフトブーツ　値3000**
【装】制ー／素早さ＋5／使　サポートＬ１　数が作れないのか、道具屋で超掘り出し物として扱われる装備。

## UNDERWEAR 下着

装備可能者：全員　装備効果を持った名品の下着。しかし、下着だからか値段は高くなくお手頃価格である。「本気の下着」は本気を高める効果や機能性のためか、戦闘を好む女性が愛用しているようである。また、ふんどしはジュウベエの出身地でもある遥か東方の島国で、主に使用されていたものらしい。

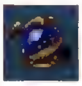
**男気ふんどし　値8**
【装】制　男性専用／会心率アップ
超有名な書家が気合を込めて「男」を書き込んだ、男気が湧き出るふんどし。



**本気の下着　値5**
【装】制　女性専用／反撃率アップ
超有名デザイナーが女性の本気を高めるため、機能性やデザインにこだわった下着。

## HOJYU 宝珠

装備可能者：全員　聖地エルベセムに伝わる聖なる力を秘めた宝珠。現在のエルベセムには限られた数しかのこっていない貴重品でもある。伝説の「ジュメシン」を探す旅に出るグラシアの供としてカーンは選ばれたため、エルベセムの神官たちから持つことを許され与えられていた。



**エルベセムの宝珠　値0**
【装】制ー／闇防御＋5／使　敵にダメージ＆特定な敵に対しては特殊効果を発揮

## ENEMY ONLY 敵専用

レインブラッドたちが付けていた「冷血」という名を持つ冷たいアクセサリー。もちろん入手不可。聖地エルベセムでの戦闘の時になくしてしまったのか、一時期しか装備していなかったようである。彼らが何処から入手したかなどの詳細は不明。

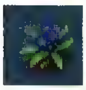
**クールブラッド　値0**
【装】不明
一見シェルのように見えるが、れっきとしたアクセサリー。装備効果は不明。

アイテムについて各項目ごとに分けて紹介してあります。
【注意】「おいしい肉」は、タルクを仲間に加える時のイベントアイテムだが、HPの回復ができるため回復アイテムの所で紹介しています。

## RECOVERY 回復アイテム

### おいしい肉
【値段】15
【使用効果】HPを約5回復

ドルマント村の道具屋で販売している、うまそうな匂いがするドルマント温泉の名物の一つ。いなくなったオーガを探すためタルクが、ジュリアンに買ってもらう。

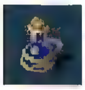


### 薬草
【値段】10
【使用効果】HPを約10回復

道具屋で一般的に販売されている薬草。効果は低いが、栽培がしやすい品種。もともとは野草だったが、傷を負った旅人が発見して道具屋に売ったのがきっかけで商品化。

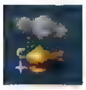
### いやしのしずく
【値段】200
【使用効果】HPを約30回復

いやしの水のしずく。いやしの水が高価で品不足なために、ある道具屋が仕入れたいやしの水をスポイトに分けて販売したのが始まり。いやしの水より効能は劣が、入手しやすい。



### いやしの水
【値段】300
【使用効果】HPを全回復

エルベセムに湧き出る聖水に、薬草の抽出液を混ぜ合わせてHP回復効果を高めた液体。生産には大量の薬草と手間がかかるために、限られた数しか生産できない貴重品。



### 恵みの雨
【値段】10000
【使用効果】全員のHPを全回復

いやしの水を、ドワーフの名工が作り上げた入れ物に詰めたもの。不思議な細工が施されていて、掲げると中からいやしの水を含んだ雨雲がたちこめて雨を降らす。超貴重品。

### 女神の涙
【値段】300
【使用効果】MPを約20回復

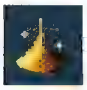
ある魔法使いが、新しい魔法薬を作っている時に偶然に作り出した液体。黄金色の優しく美しい輝きと甘露な味のためか、いつしか女神の涙と呼ばれるようになった超貴重品。

### 希望の光
【値段】20000
【使用効果】全員のMPを全回復

女神の涙の製造途中、極々低い確率で結晶になるものができあがる。その結晶を、ドワーフの名工が細工を施した像にはめ込んだものが希望の光。めったにない超貴重品。

### 毒消し草
【値段】20
【使用効果】アンチドウテL1の効果(毒・しびれを回復)

野草で、栽培しやすい品種。可愛い花をつけるため村人が好んで庭などに植えていた所、毒を受けた動物が食べているのが目撃され、効能が知れ渡り販売される。



### 妖精の粉
【値段】100
【使用効果】アンチドウテL2の効果(毒・しびれ他回復)

毒消し草を干して、特別製の石臼で丹念に引くと黄金色の細かい粉に変化する。その粉が、羽を持つ妖精たちからこぼれる黄金の粉に似ていたため、妖精の粉と呼ばれている。

## TRANSFER 移動アイテム

### 天使の羽
【値段】40
【使用効果】リターンL1の効果(戦闘を放棄し、教会に撤退)

白いハトの羽に、リターンの魔法効果を封じ込めたもの。魔法の効果のため、白い翼の形に変化するその姿からか、教会へ必ず移動することからなのか、天使の羽と呼ばれている。

## MAGIC 魔法アイテム

### フリーズボール
【値段】300
【使用効果】フリーズL2の効果

ガラスの球にフリーズの魔法を封じ込めたもの。球に魔法が封じ込まれると、中で氷の結晶が煌くためとても綺麗。道具屋などでも超掘出し物として扱われる貴重品。

## STATUS ステータスアップアイテム

### 力のワイン
【値段】500
【使用効果】攻撃の能力値がアップ

ベアソイルの地に昔から自生していた葡萄の木が、不定期に金色の実をつけることがある。その金の葡萄を使って作ったのが力のワイン。味も最高に良いことから人気が高い逸品。

### 守りのミルク
【値段】500
【使用効果】防御の能力値がアップ

やぎのミルクに、特別に調合された防御力を上昇させる魔法薬をブレンドしたもの。ブレンドされている魔法薬が貴重なために、少量しか生産されていない。

### はやてのチキン
【値段】500
【使用効果】素早さの能力値がアップ

素早いニワトリだけを交配させた中で、一定の素早さの能力を上回ったニワトリだけを選び、調理を行なったもの。調理に使用される香辛料なども特別製。

### いだてんピーマン
【値段】1500
【使用効果】移動力の能力値をアップ(ただし上限は9)

普通のピーマンと一緒に突然変異的に実をつけるピーマン。このピーマンは、なっている時も収穫した後も輝いている。めったに実らないため幻のピーマンとも言われる。

### 幸運のクッキー
【値段】1000
【使用効果】運の能力値がアップ(ただし上限は9)

使用される材料が貴重品で揃わないために、なかなか作ることができないクッキー。効能もあるが、珍しいそのクッキーを手に入れられた幸運の意も含めてこの名前がついた。

### 元気のパン
【値段】500
【使用効果】HPの最大値がアップ

特別なレシピに基づいて原料を吟味し、指示にそって作らないと効能をもつパンにならない。そのためか、工程が複雑なこともあって、なかなか作りたがる職人がいないパン。

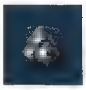
### さとりのミツ
【値段】500
【使用効果】MPの最大値がアップ

「さとり」という名前の、珍しいハチによって作られるミツ。野生のさとりのものしかミツに効能がない。また、ミツの味も野生のさとりのものは極上品として販売されている。

### 勇気のリンゴ
【値段】500
【使用効果】レベルが1アップ

1本のリンゴの木に1個しか実が生らない、特別な品種のリンゴ。聖地エルベセムの近くにしか育たず、一回実をつけると数年は実をつけない。効能以外は普通のリンゴと同じ。

## MATERIAL 加工材料

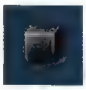


### ミスリル銀
【値段】2000
【効果】鍛冶屋で武器に加工してもらえる

聖なる力を秘めた銀。この銀で武器を作ると、特別な装備効果を持った武器ができあがる貴重品。ただし、北の大地ではミスリル銀製品は一般的な武器として取り扱われている。

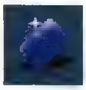
### ミスリルのかけら
【値段】500
【効果】鍛冶屋でアクセサリーに加工してもらえる

ミスリル銀のかけら。量が少ないため武器は作ることができないが、特別な装備効果を秘めたアクセサリーが作れる。かけらだが、ミスリルと同じく貴重品である



### ダークマター
【値段】1200
【効果】鍛冶屋で呪われた武器に加工してもらえる

邪悪なる呪われた力を秘めている物質。鍛冶屋に持っていくと、呪われた武器ができあがる。しかし、呪われた武器に秘められた装備効果の高さは、呪われても装備したいほど魅力的。



### オリハルコン
【値段】5000
【効果】鍛冶屋で武器に加工してもらえる

ミスリル銀が主流な加工材料となっている北の大地で、貴重品として扱われている金属。北の大地にしか鉱脈がないのか、共和国や帝国の方では存在も知られていないようだ。

## EVENT イベントアイテム

### 切り花
【値段】12
マスキュリンがくれたり、サラバンド東区の花屋のお姉さんがくれたりもする切り花。

サラバンド東区でワゴンの花屋を開いているお姉さんの所で売っている花。赤色やオレンジ色など、あたたかい地方で咲くかわいらしい花をまとめた花束。

### 像の黒水晶
【値段】0
首都アスピアの地下にある遺跡に入るための隠し通路を開けることができる像の黒水晶。

アスピアの2体の守護像に隠された、首都の地下遺跡に続く隠し通路が開けられる。アスピアでのブラーフとの戦いの後、ブラーフが倒れていた所で光り輝いている。

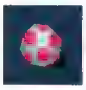
### ロビィズ・アイ
【値段】0
ヘラと共にエルベセム神殿を脱出したエルベセム村の青年が持つ、ロビィを動かすためのもの。

「ロビィズ・アイ」という名前の通り、目の部分にはめ込むようにできている宝石がはまったパーツ。千年間の眠りに就いていた守り神ロビィを起動させることができる。

### 鶏のエサ
【値段】120
大陸横断列車内のタルや、ラインサイド村の共和国本陣のタルに入っているエサ。

特定のニワトリにあげると、すごく喜ばれてニワトリがついてきてしまうエサ。帝国内で主に生産されている品。ニワトリが大好きな穀類がバランスよくブレンドされている。

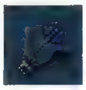
### 大きな卵(ペンの卵)
【値段】300
バガボンドのお婆さんがその辺で拾った色艶が良いおいしそうな卵。



### 大きな卵(ペンコの卵)
【値段】300
アイロ村にいる3匹のブタが、村の横の近くで探し出してしまう卵。

世界に危機が迫ると現れると言われている、極寒の地に生息するペン種の卵。殻の模様は各卵違うのか、色々なものが存在するようである。フラガルドなどでもペンによく似たペン種を見かけることができるが、微妙に殻の模様が違うようである。後に、ペンとペンコとの間に子供たちが生まれるが、やはり卵はペンコの卵を暖めたニワトリが孵化させたのだろうか?

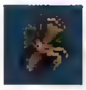
### 船倉のカギ
【値段】0
フラガルド城内での戦闘中、司祭フィアールが落とすエグゼキュータ号の船倉のカギ。



### 牢獄のカギ
【値段】50
サラバンド総督府内の牢獄のカギ。牢獄にいるサラバンド兵が持っている。

### ろうやのカギ
【値段】0
バーランドの領主の館にある、牢屋の扉を開けるカギ。ドンホートが囚われている。

### カギ型の金棒
【値段】0
サラバンド総督府内の隠し通路を開けるための、カギの形をした大きな金属製の棒。



### 丘遺跡、青遺跡、中州遺跡、砂漠遺跡、塔遺跡、王都遺跡の地図
### 湖上遺跡、河川遺跡、干潟遺跡、宝物庫、国境遺跡、奈落遺跡の地図
### 帝都遺跡、神竜遺跡、山脈遺跡、闇遺跡、炭坑、砲台遺跡の地図

【値段】各段左から300/600/900/1200/1500/1800
色々な宝が眠る遺跡などについて記されている地図。古代の勝れた文明の紙に印されているため、年代がたっても朽ちることはない。

### 呼び寄せの笛
【値段】0
フィンディングがシンビオスとの連絡用に渡した笛。特定の相手の耳に笛の音が届くよう魔法がかけてある。

出るか否かが戦いを左右すると言っても過言ではない必殺技。相手に特殊な効果を与えるものから見て楽しいものまで、各シナリオで見られる必殺技を特徴ごとに分類した。なお武器種類脇の数字は以下の武器熟練ＬＶを現している。

| 習得レベル | | |
|---|---|---|
| | LV1 | 会心の一撃しか出ないLV０より多少熟練。 |
| | LV2 | そこそこ技が出やすくなる熟練レベル。 |
| | LV3 | 技の発動率が高い。ただし個人技が優先。 |

## Normal Skill 通常技能

### 通常攻撃
武器または武器となる身体部位での物理攻撃。効用・射程などは使った武器に準ずる。

### 会心の一撃
モンスターから各国兵士までが使う基本的な必殺技。通常より高いダメージを敵に与える。

### バーサク
ベルセルク。特殊魔法のベルセルクで狂戦士になった状態。敵味方なく周囲の者を攻撃する。攻撃力が上がり必殺技も出やすくなる。

自分の武器の射程内にいる敵が通常攻撃を仕掛けてきた時、一定の確率で発動。自分も傷を負うが、相手にもダメージを与える。

## Acguire Skill 通常習得技能

### シャドウエッジ／ナイフ1
眩惑／投げたナイフが命中すると、敵の身体を影が襲い、ダメージとともに幻に包みこむ。

### ツインスラッシュ／ナイフ2
２本のナイフを片手で連続して敵に投げつけ、通常より高いダメージを与える。

### レーザーエッジ／ナイフ3
軌跡が赤紫のレーザー光となるほどの高速で投げつけられたナイフが、目標を貫く技。

### ソニックウェーブ／ソード1
振り下ろしたブレードが空を裂き、高周波を伴う青白い空圧の刃を１枚、敵に叩き付ける。

### ツインウェーブ／ソード2
ブレードで宙を薙ぎ払い、返す刃で再び薙いで、ソニックウェーブを２枚生み出す必殺技。

### ミラージュダンス／ソード3
踊るように体を回転させつつ残像が残るほどの速さで連撃を繰り出し、７撃目で仕留める。

### トライアングル／レイピア1
三角を描くように敵の体を３度貫く。鋭い突きを２度食らわせた後、渾身の１撃を与える。

### ペンタグラム／レイピア2
五芒星を刻むかのように２回ずつ２度に渡って敵を突き、最後に渾身の１撃を与える。

### センチュリオン／レイピア3
即死／（古代ローマの）百人隊隊長の意で、分身して20連続の突きを与えた後、深く貫く。

### ヒートバーナー／ブレード1
炎／横一線に薙いだ大剣の剣圧で、逆Ｔ字型の炎の帯が生み出され、敵を切り裂く。

### アイスブレイク／ブレード2
凍結・氷／剣をかざして集めた冷気を振り下ろす時の剣圧で凝縮させ、敵に向けて放つ。

### ディメンジョン／ブレード3
即死／上空から地面に叩き付けた剣の剣圧が虹色の光の刃を生み、敵を真っ二つにする。

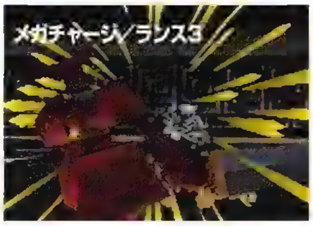
### 胡蝶の舞／刀1
睡眠／剣をかざすと艶やかな蝶の幻が敵の周囲を乱舞。その隙に駆け込んで敵を切る。

混乱／剣が光って視界を塞ぐ間に敵を抱え、飛び上がって頭から地に叩きつける。

### 微塵霞／刀3
炎／刀身が光ると敵の足元から白い煙が湧き起こる。それに紛れて忍びより、敵を襲撃。

### ランスチャージ／ランス1
ランスの先端に力を集め、一直線に敵に突撃（CHARGE）して、相手を突き倒す技。

### ダブルチャージ／ランス2
ランスチャージの後、手元で槍を1回転させてから再び振り上げ、鋭い突きを食らわせる。



ダブルチャージの後、ランスを持ち直しながら後ろを向き、強靭な後足で敵を蹴り飛ばす。

### サイドワインダー／スピア1
槍を回転させながら高く差し上げて投擲。低空を飛んだ槍が、横合いから敵を直撃する。

### エナジーフォール／スピア2
槍を高空に投げ上げるか上空から投げ下ろし、一瞬の間の後、落下の衝撃で敵を貫く。

### サンダーフォール／スピア3
麻痺・雷／エナジーフォールの応用。命中すると空に雷が発生。槍の刺さった敵を撃つ。

### トルネード／ハルバード1
風／振りかぶった槍で空を横一閃に薙ぐと竜巻が発生。敵に突進してその渦に巻込む。

### クロスブレイク／ハルバード2
左から敵を横薙ぎし、返す刃で右に一閃。最後に両手で槍を振り上げ、敵を切り下ろす。

### エアリアル／ハルバード3
鋭い切っ先で突き刺した敵を宙高くに放り上げ、落ちてきたところを穂先で殴り飛ばす。

### フルスイング／アックス1
振り回すことによって破壊力の増した斧で、敵を薙ぐ。斧使いの多くが修得している技。

### パワーホイール／アックス2
斧を振り上げたままジャンプして前転。２回目の回転時、勢いのついた斧を打ち下ろす。

### メガホイール／アックス3
4回敵の胴を斬りつけるフルスイングの後、飛び上がって前転、敵の頭を斧で叩き割る。

### パワースロウ／トマホーク1
振り被ったトマホークを縦回転するように相手に投げつける、通常技に近い必殺技。

### ブーメランスロウ／トマホーク2
緩い弧を描き、横回転しながらゆっくりと宙を飛んだ斧が、敵を確実に捕らえ、直撃する。

### ヴォルテックス／トマホーク3
炎／発動者の体から吹き出た炎が、同時に投げられた斧にまとわりついて、敵を襲う技。

### パワークラッシュ／メイス1
スロウ／大気が白く波打つ程の強打。シラフやクダン、クイーン、ダッカも得意とした。

### スタンボム／メイス2
麻痺／強打すると同時に接触個所から直接自分の「気」を叩き込み、相手を麻痺させる。

### アースクエイク／メイス3
混乱／足元の大地を３度強打して地震を起こし、その振動で敵にダメージを与える。

敵の懐に潜り、龍が天に昇るかのように、回転しながら飛び上がって、相手を切り裂く。

### 虚空衝爪波／クロウ2
クロウを左右に振って赤いブーメラン型の気の刃を４枚撃ち出し、敵を吹き飛ばす。

### 天龍連爪／クロウ3
後ろ回し蹴りで打ち上げた敵を宙で4回連打。さらに殴・蹴を与えた後、両拳で叩き落とす。

### 激震崩捶／グラブ1
近寄ったら一歩前に踏み込み、力を溜めた拳を思い切り伸ばして相手を吹き飛ばす。

### 散弾落踵脚／グラブ2
２回連打した後に１回転して後ろ回し蹴りを叩き込み、ついで踵落としで敵を弾き飛ばす。

### 騰空連脚／グラブ3
敵を蹴り上げながら宙に舞い上がり、６回目に後ろ回し蹴りを決めて地に叩き落とす技。

### 百歩双掌／ナックル1
右に力を溜め、左に青白い霊気の帯を纏いつかせて、気と霊気を同時に敵に解き放つ。

### 天雷落崩捶／ナックル2
敵を殴り上げて宙に浮かせたら自分もジャンプ。ナックルをはめた手で敵をはたき落とす。

### 覇王連撃破／ナックル3
敵を殴って宙に浮かせた後、拳から発する気の力で計9回、上空の敵を殴り続ける大技。

### ダブルブロウ／ロッド1
杖で２回敵を殴る、通常攻撃の応用。スタイルは人により様々で、特に決まっていない。

### スタンブロウ／ロッド2
麻痺／杖の立てる澄んだ音が響く程の勢いで斜め上から殴りつけ、相手を麻痺させる。

### パニックブロウ／ロッド3
混乱／敵を強打。スタンブロウと異なり、殴られた者は虹色の輪に包まれて混乱する。

### ソウルシュート／ワンド1
戦場の霊魂が気の帯となって杖の先に集まり、発動者の念と同時に敵に向けて放たれる。

### フェアリーソウル／ワンド2
杖に惹かれた妖精の魂が黄金の蝶となって飛び交い、杖の動きに従って一斉に敵を襲う。

### ソウルブラスト／ワンド3
ＨＰ吸収／発動者の魂が紫や緑に変わる脈打つ光となって敵に伸び、相手の魂を吸い取る。

### 罪の烙印／アンク1
光／突き出されたアンクの先から、神の光が一条の光線となって放たれ、敵を打ち倒す。

### 神の審判／アンク2
光／アンクの先から八方にほとばしりでた神の光で敵を照らし、ダメージを与える。

### 黙死録の裁き／アンク3
即死・光／審判の日に人々を裁く神の劫火が敵の足元から吹き出し、相手を焼き尽くす。

### フリーズアロー／弓矢1
氷／射手の集中心が生んだ冷気が大気を凍らせ、束となって矢とともに敵に襲いかかる。

### ヒュプノアロー／弓矢2
眠り／高速で矢を射ることで、矢が、眠りを誘う高周波を伴なった光線と化し、敵を貫く。

### ドレインアロー／弓矢3
HP吸収／念を込めて射た矢が敵のHPを吸収、射手に送り込む。この間、敵は虹色に輝く。

### ダブルショット／クォレル1
２連続でクォレルを撃ち、１発目で敵の動きを止め、２発目で動けない相手を吹き飛ばす。

クォレルを、周囲の大気が渦を巻くほどの高速で回転させて、狙いと威力を高めた技。

### バルカンショット／クォレル3
非常な高速で２発のクォレルを連射。一撃ごとに敵がのけぞるほどのダメージを与える。

### フラッシュシェル／シェル1
眩惑／閃光弾を発射。命中するとダメージとともに強烈な白光を発して敵の目を眩ませる。

### アーマーシェル／シェル2
貫通／高速で飛ぶ弾が超振動を発し、命中すると振動が鎧を貫通してダメージを与える。

### エクスプロード／シェル3
貫通・炎／大爆発（explode）を起こすナパーム弾を撃ち、敵を爆炎で包み込む。

# Original Skill 個人修得技能

円月剣、瞬殺とともに柳生シンカゲ流に伝えられる秘技。すり足で敵に近寄り、半月を描くように抜き胴で下から敵を切り上げる。

### 円月剣／刀2／ジュウベエ

眩惑／居合い抜きの1種。太刀を抜き放ち様、切っ先で2回、円を描きながら敵を切る。満月になぞらえてこの名がついた。

### 瞬殺／刀3／ジュウベエ

即死／高度な居合い抜き。敵は、刀が鞘に収められたとき初めて切られたことに気づく。

### デッドドライブ／ハルバード3／スピリテッド

即死／槍を両手でドリル状に高速回転させながら突進。周囲は敵の血飛沫で赤く染まる。

### 影縫い／手裏剣1

麻痺／敵の足元に1枚、影に向かって1枚の手裏剣を投げつけ、敵を大地に縫いつける。

### 闇鴉／手裏剣2

眩惑／手裏剣に煙幕を仕込んで敵の足元に投げる。敵は立ち上る煙に巻かれてダメージ。

### 式鬼送り／手裏剣3

混乱／青白い霊体状の式鬼（使い魔）を呼び出し、手裏剣を投げると同時に敵を襲わせる。

### マニアックビート／ウィップ1

横殴りに3回同じテンポで敵を打ち据え、最後に真上から打ち下ろして敵を弾き飛ばす。

### マッドスピン／ウィップ2

眩惑／ジャンプし、勢いをつけて敵を叩く。敵はその場で4回転、目を回して倒れる。

### メリーゴーランド／ウィップ3

混乱／敵に鞭を巻き付けて発動者の周囲を5回振り回した後、遠くに放り投げる。

腕に取り付けたアンカーから文字通りパンチがロケットと化して飛び出し、白煙を噴きながら一直線に敵に向かって相手を吹き飛ばす。

### ブーストパンチ／アンカー2

撃ち出されたアンカーの鎖が炎をまとい、命中するとその炎が敵に巻きついてダメージ。

### ノヴァシュート／アンカー3

光／目に見えない程の超高速で放たれたアンカーが、大気摩擦で超新星のようなまばゆい光の渦を生み、敵を包んでダメージを与える。

### ビー・ストライク／ランス2／オネスティ

敵の頭上高く舞い上がり、上空から全体重をかけて急降下。ランスを一気に突き通す技。

### クイーン・ビー／ランス3／オネスティ

敵の周囲を飛び回り、背後から2回、正面上からランスを突き降ろして敵を吹き飛ばす。

### ウルフファング／クロウ1／フランク

クロウに狼の魂が宿り、爪が牙と化す。敵に駆け寄り、袈裟懸けに敵を切り裂いて弾き飛ばす。

### ウルフラッシュ／クロウ3／フランク

敵にダッシュして9回連打。10回目、狼の牙と化した手で全力をこめて敵を弾き飛ばす。

### ドラゴンファング／クロウ1／ケクロプス

ウルフファングと同様の技だが、ケクロプスの場合は爪に宿る魂はドラゴンとなる。

### ドラゴンラッシュ／クロウ3／ケクロプス

ウルフラッシュと同じラッシュ技。ただしクロウは狼の牙ではなく、ドラゴンの牙と化す。

### 阿羅羅転倒爪／クロウ1／ウノマ

敵に特攻！　と見せて躓いて転び、偶然伸びた手が敵を裂く。偶然に見せるのが名人芸。

### 来々衝爪波／クロウ2／ウノマ

片足で回転しつつ、伸ばした腕から3枚の気の刃を放つ。最後4枚目は回転を止めてから。

究極奥義。胸の前で手を打ち、左手でV。片足を上げたら両腕で大きく輪を描き、最後に額に手をかざすと、眼から光線が発射される。

### プラズマシェル／シェル1／ロビィ

眩惑・光／発射装置（右手）を前に伸ばして構え、青緑色のビームを発射して敵を貫く。

### ロケットアンカー／アンカー1／タルク

原理はロケットパンチと同じだが、パンチではないのでこの名前。威力も多少異なる。

### ブーストアンカー／アンカー2／タルク

ブーストパンチのタルク＆オーガ版。アンカーの鎖が炎をまとい、命中するとその炎の尾が敵に巻きついてダメージを与える。

オーガが右肩に担いだ砲塔に、タルクを詰めこんで発射。敵に向かって石頭（？）でダメージを与える。文字どおり体当たりの特攻技。

### ペンダイナミック／くちばし3／ペン

ばく転して敵との間合いを開けると、敵に頭頂を向ける。そこから吹き出した敵への怒りが轟音とともに炎となり、相手を吹き飛ばす。

### ペンコカーニバル／くちばし3／ペンコ

混乱／敵の足元に滑り込み、仰向けになって蹴り上げて、落ちてきた所をジャグラーのように両足で3回転させ、4回目に放り出す。

### ペンバキューム／くちばし3／ペンドルフ

HP吸収・闇／その場でジャンプすると空中で大きく口を開け、敵のHPを吸引。この間、敵の体も吸引の力に引かれて伸縮する。

### ユニチャージ／角1／ローリィ

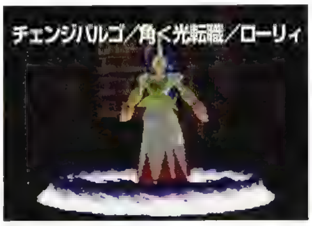
煙を立てて特攻すると敵前で後ろを向き、強靭な後足で5回連続蹴りつける。その後6回目に最強の蹴りをお見舞し、敵を吹き飛ばす。

### ユニコーン・レイ／角2／ローリィ

光／空をかいていななくと頭を下げ、全身から角に集めた気を、光線と化して放つ技。

### ユニスタンピード／角3／ローリィ

敵に突進し、角で突き上げて宙に放り出した後、落下してきたところを後足で蹴り飛ばす。



混乱・風／処女神に変身。ルーンを描いて得た風の力で敵を高速回転させ、打ち倒す。

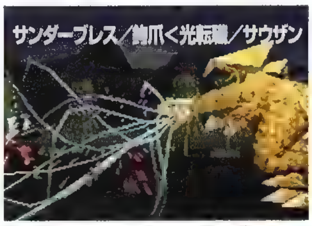
### テイルズボム／鉤爪1／サウザン

右にゆっくり回転させた巨体に尾をぴったりつけておき、敵に背を向けた瞬間、力を溜めた尾を一気に伸ばして、相手を弾き飛ばす。

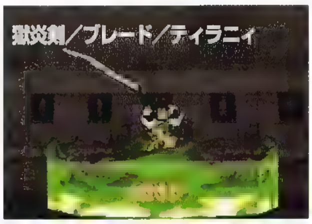
### ブレスゲイザー／鉤爪2／サウザン

巨大な鼻面で相手を宙に放り上げ、落下してくる所へファイアーブレスを浴びせて、お手玉をするかのように敵の体を吹き上げる。

即死／敵の頭上に翼を使って飛び上がり、パンダ座りのポーズで落下して押しつぶす。



雷／雷のブレス。本来竜は1種のブレスしか吐かないが、真の神竜はその限りではない。




闇／分身して敵の両側から駆け寄り、剣を振り下ろすと、地底から緑に燃える地獄の炎が吹き出し、敵を包みこんでダメージを与える。

### 霧氷剣／ブレード／ティラニィ

氷／気で周囲の大気を凍らせると氷を纏って駆け寄り、敵を切り上げてから刃を返して下、最後に横に一閃。舞い飛ぶ氷も凶器となる。

### 鉄扇真空波／扇（剣相性）／ゴリアテ

風／扇を高く差し上げて1枚、力を溜めて振り下ろして1枚、横にして左右に振るごとに各1枚ずつ、黄金の風の刃を放つ。

## 種族特有習得技能

### ●パワースラッシュ／ソード1鳥人

敵の頭上に飛んで、上空から横薙ぎに切りつけた後、正面に回り、両手で剣を振り下ろす。

### スカイハイ／ソード2鳥人

パワースラッシュ後、大地を蹴って上空に飛び立つ勢いを利用してさらに敵を切り上げる。

### イーグルダイブ／ソード3鳥人

スカイハイ後、上空から剣を下に向けて急降下。地に突き刺さる勢いで敵に突進する。

### パワーファーント／レイピア1鳥人

力を溜めて突撃。敵を突き刺した後で剣を振りかぶり、その後一気に相手を斬り下ろす。

### ドゥ・ファーント／レイピア2鳥人

パワーファーントの後、一度身を後ろに退いて力を溜めてから、鋭い一撃を繰り出す。

即死／ドゥ・ファーント後、手元に引き寄せた剣に力を溜めて、横一閃に相手を薙ぎ払う。

### ツイスター／ウイング1翼保持者

敵の懐に飛び込み、そこから錐揉み状に回転しながら急上昇して、翼で敵を切り刻む。

### XYZ／ウイング2翼保持者

正面に特攻、次いで右、最後に頭上からの急降下でＸＹＺ軸三方からリズミカルに攻撃。

### ブラッディスピン／ウイング3翼保持者

ＨＰ吸収／錐もみ回転しつつ敵に往復で特攻をかける技。血飛沫で周囲は赤く染まる。

### エアファング／クロウ2狼人・竜人

クロウを左右左と振って赤い「気」の刃を3枚撃ち出す。刃の枚数は少ないが威力は高い。

### コークスクリュー／グラブ1狼人・竜人

敵に素手で2回ジャブを打ち込んだ後、反対側のグラブで渾身のストレートを叩き込む。

### ワイルドブロウ／グラブ2狼人・竜人

驚異的なジャンプ後、舞い下りて拳を叩き込む。

### ワイルドラッシュ／グラブ3狼人・竜人

10連続の殴打で敵を宙へ放り上げ、地に落とす。

### ソウルスマッシュ／ナックル1狼人・竜人

青白い渦と化した精霊が、帯となって敵を襲う。

### スパークソウル／ナックル2狼人・竜人

雷／跳躍し、高空から勢いよく地面を叩くと衝撃で地下に雷が発生。敵に向かって行く。

### マシンガンソウル／ナックル3狼人・竜人

敵を浮かせ、拳から発する自然の気で9回上空の敵を連打。最後に渾身の一撃を与える。

### ペンキック／くちばし1ペン種

敵の頭を1～3回踏みつけ、思い切り蹴とばす。

### ペンスパート／くちばし2ペン種

全身の力をこめて、敵に体当たりをかます技。

眩惑・光／ケンタウロス族の技。輝く光柱を呼び、突進と同時に収束させて敵を幻で包む。

# Weapon Skill 武器技能

眩惑／蝶が羽を開くように2つに割れた柄から刃が飛び出し、輝く光となって突き刺さる。

### サイレントキル／ナイフ
アサッシンナイフ

即死／片手で投げつけた暗殺用のナイフが、一条の光線となって一瞬で敵を貫く。音もなく死を与えるという意味で名づけられた。

### ブラッドサッカー／ナイフ
リッパーナイフ

HP吸収・闇／このナイフを右左に2度投げると、その名「リッパー（切り裂く）」の意味通りに敵を切り裂き、相手のHPを吸収する。

### サンダーショック／ソード
ソードオブシヴァ

麻痺・雷／はるか東方の破壊神の名を冠したこの剣で敵に切りかかると、剣に呼び寄せられて天から幾条もの雷が落ち、敵を襲う。

### ヒートウェーブ／ソード
レヴァテイン

炎／炎の祝福を受けた剣を大地に叩きつけると、十字状に広がる炎の帯が大地から吹き出し、敵に向かってダメージを与える。

### ソウルイーター／ソード
ダークサイドソード

HP吸収・闇／敵に駆け寄って真っ二つに切り下ろすと、剣が敵の体力を吸収、発動者に与える。体力を吸われた敵は吹き飛ばされる。

### ゴールドラッシュ／ソード
ソードオブロード

即死／1斬りごとに、敵が足元から黄金と化していく。5回目で完全に黄金化したら、回転して勢いをつけた最後の一撃を振り下ろす。

### ミストファーント／レイピア
ミストレイピア

眩惑／鋭い突きを2度、最後に先の倍の力を込めて深く敵を貫く。1突きごとに虹色の霧が敵の周囲に発生、相手を幻の世界に誘う。

### ルーンマジック／レイピア
マジックレイピア

沈黙／3度の突き。1突き踏み込むごとに金属音が巻き起こり、敵の体から光の柱が立ち上って、その魔法を封じ込んでいく。

### アルケミスト／レイピア
シャインレイピア

麻痺／一突きごとに錬金術師（alchemist）の実験かのような金属音が発生。中、上、中段の後、激しい突きで敵を吹き飛ばす。

### ヘリカルスピン／レイピア
ネビュラレイピア

敵の体を回転させ、らせん（hekuc）を描くように自分も周囲を回りながら、無数の突きを繰り出す。最後に敵を弾き飛ばしてダメージ。

### メルトアーマー／ブレード
ラストブレード

スロウ／紫の光が充満する中、力を溜めてブレードを振り下ろすと、敵が緑に輝いて紫の光の中に弾け飛び、ダメージを受ける。

### ライトクロス／ブレード
ルーンブレード

光／刀身の背に光のルーンが彫り込まれた剣をかざすことで、正なる魔力が剣に宿り、剣先から輝く光の線が放たれて敵を貫く。

### ライトスフィア／ブレード
フォトンブレード

麻痺・光／光子（Photon）の名を持つ剣を振り下ろすと、敵の足元に光の領域（Sphere）が開き、吹き出す光でダメージを与える。

### 猛毒の刃／ブレード
ベノンブレード

闇・毒／猛毒の仕込まれたブレードを振り上げて力を溜め、渾身の一撃をくわせる。

### 秘剣・カマイタチ／刀
風切りの太刀

風／剣を両手で持ち、頭上に掲げると竜巻が発生。相手が竜巻に取り巻かれて動けない所へ走りこんで、敵を横一閃に薙ぎ払う。

### 秘剣・鬼百足／刀
骨喰いの太刀

毒・炎／剣先に炎を宿した刀で、左右から2度横に切りつけた後、縦に切り下ろす。その毒のある刃は肉を焼き、骨まで到達する。

### 秘剣・海座頭／刀
海鳴りの太刀

沈黙・氷／氷の力を持つ刀で自分自身を海と化し、次いで幻の海を呼び出して同化。その海を駆け抜け、飛沫とともに敵を斬り上げる。

### 黄泉路送り／刀
村正

即死／分身すると同時に、敵の周囲に地獄の業火が吹き出す。発動者は、高く吹き上がる炎に紛れて敵を斬り、黄泉に送り込む。

### 滅殺／刀
[illegible]

即死／念じながら刀を掲げると、敵は念により突然苦しみ出す。そこに駆け寄り、相手を右下から斜めに斬り上げて致命傷を与える。

### 霧氷剣／刀
正宗

氷／太刀の呼んだ冷気が大気を凍らせる。その氷に紛れて敵に駆け寄り横一閃に薙ぐと、氷は収束され、帯となってさらに敵を襲う。

### ドラゴンブレス／ランス
ドラグーンランス

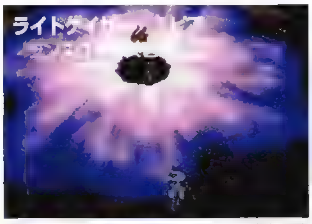
炎／古の竜の魂を持つ槍を頭上高くにかかげると、ランスの穂先から、まるでドラゴンのような炎のブレスが吹き出し、敵を襲う。

### デスチャージ／ランス
グングニール

即死／小人が鍛えたという、戦いと死の神の槍を模したランスを構えると、発動者は炎に包まれて敵に突進。相手に死を与える。

### メガリープ／ランス
ボソンランス

槍を掲げるとボース粒子（boson）の吹き荒れる異次元の渦が発生。その中を敵に突進することで最大の収穫（reap）を得る。



凍結・氷／高空から落ちたスピアの穂先が絶対零度の冷気を発し、敵の足元を凍らせる。

### サラマンダスロウ／スピア
メルクリウススピア

炎／燃え上がったスピアを投擲すると、炎の槍は敵に向かい、炎の精霊サラマンダーが獲物に襲いかかるかのように相手を貫く。

### ロードラッシュ／ハルバード
ロードハルバード

炎／炎と化した先端で左右に斬りつけた後、振り下ろすと、炎が刃から離れて敵を吹き飛ばす。君主が愛用する槍と同じ型の物を使用。

### ライトニング／ハルバード
アークハルバード

麻痺・雷／ハルバードを頭上高くかざすと、聖なる刃に込められた発動者の気に呼応して、天から幾条もの紅の稲妻が敵の上に降り注ぐ。

### デスゲート／ハルバード
イビルハルバード

即死／両腕を広げたかと思うと分身し、槍を両手で高く差し上げて死の門を形作ると、左右から敵に特攻。敵にダメージを与える。

### ゴルゴンバスター／ハルバード
バスターハルバード

即死／伝説のゴルゴンの力を封じた槍を使い、右の一撃で敵の下半身、左の一撃で全身を石化。最後に頭上からの痛撃で葬り去る。

### ラグナロック／アックス
ギガントアックス

大昔、北方の神と巨人との戦いで使われたという技。手元のアックスが巨大（qiqantic）化し、その斧で敵を頭上から真っ2つにする。

### ギガホイール／アックス
ガイアアックス

炎／地母神の名を冠した斧から炎が噴き出し、発動者が宙で回転することで巨大な炎の輪を生んで、二回転目で敵を攻撃する。

### デスホイール／アックス
イビルアックス

闇／敵に飛びかかると呪われし斧から毒々しい光が吹き出し、発動者が回転することで光の輪を生んで、2回転目に敵を攻撃する技。

### コロナホイール／アックス
アポロンアックス

炎／敵に飛び掛かると斧自体が太陽のように輝く炎と化し、なおかつ巨大化。それを敵前で2回転させた後、一気に振り下ろす。

### 急所への一撃／トマホーク
キラートマホーク

即死／巨大なトマホークが縦回転しながら命中、敵を吹き飛ばす。斧自体の持つ魔力により、必ず急所に当たるようになっている。

### ヒートサイクロン／トマホーク
フレイムトマホーク

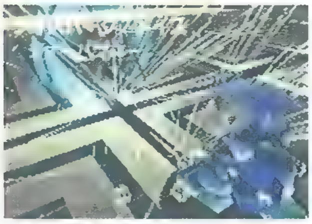
炎／周囲が赤く染まるほどの高温を発する、炎の斧を敵に投げつける。斧は5つに分裂、縦回転しながら飛んで、敵に大ダメージ。

### サンダーストーム／メイス
トールハンマー

雷／雷神の愛用する武器と同じ名のハンマーを敵の頭上から振り下ろすと、幾条もの青白い稲妻が天から降り注ぎ、敵を打つ。

### プレッシャーボム／メイス
メスクリンメイス

即死・物理／敵を打つと振動がその足元に伝わって大地が震撼し、局地的な地震を引き起こすほどの超重力を相手に叩き付ける。



眩惑・物理／メイスを地面に叩き付けると、大地（geo）に衝撃が走り、敵を打ち倒す。

### ストームファング／クロウ
タイガークロウ

スロウ・風／荒ぶる獣の魂が宿ったクロウを大きく振ると、その先から1陣の竜巻が起こって敵を巻き上げ、ダメージを与える。

### ベノムファング／クロウ
ジギタリスクロウ

毒・即死／敵に飛びかかると猛毒を持つ草の毒（venom）を仕込んだ爪を振り上げ、四角を描くように斬りつけて敵を弾き飛ばす。

### 玄武転生／クロウ
ゲヘナクロウ

炎／地獄（Gehenna）の炎が宿る爪で、渾身の一撃を与える。岩を司る北の玄武と相対する南の朱雀の炎を生じる為この名がついた。

### 鳳凰空舞脚／グラブ
マッスルグラブ

炎／アッパーで敵を宙に浮かし、空中でさらに5回蹴り上げた後、鳳凰の如く全身に炎を纏うと、そのまま後ろ回し蹴りを叩き込む。

### 天地爆砕／グラブ
マグナグラブ

混乱・炎／全身に気を込め、まず拳で2回連打。最後に回転しながら踵落しを決める。強烈な気の爆発により、世界は白く染まる。

### 宝珠掌／グラブ
ジュエリーグラブ

魅了／グラブにはめ込まれた魔力を持つ宝石（エルベセムの宝珠と同じ力を持つ小粒な石）を介して気を発し、その輝きを敵に叩き込む。

### 朱雀転相／グラブ
コキュートスグラブ

即死・氷／炎が相を転じ、氷となる意。嘆きの川（Cocytus）の名を持つグラブの2撃で敵を凍らせ、回し蹴りと踵落しで打ち砕く。

### 蜃歩菩薩掌／ナックル
ミストナックル

眩惑／霧の中を歩いて敵に蜃気楼を見せ、背後からと思わせて正面から攻撃する。菩薩の掌から逃げようとした猿の故事に由来。

### 背歩暗縛拳／ナックル
ワイヤーナックル

麻痺／伸ばされた両腕の先から渦を巻いて飛び出した極細のワイヤーが、相手の身体に絡みついて自由を奪い、打ち倒す。

### 黄龍波／ナックル
オーラナックル

風／オーラを倍増させる効力のあるナックルに気を溜めて前方に突き出すと、拳の先から衝撃波を伴なった霊力が放たれ、敵を貫く。

### ナインゲート／ロッド
メイスロッド

眩惑・光／敵の周囲に9つの門を現す光柱が出現。回転して敵を迷わせ（Maze）る間に殴りつけると、柱が敵を取り囲み大ダメージ。

### メタドリーム／ロッド
ミルキーロッド

眠り・闇／終わることない変化する（meta－）夢に誘う技。杖で敵を叩くと、その足元から紫色の霧が湧き起こり、敵を呑みこむ。

### チェンジゴールド／ロッド
アルケミーロッド

凍結・即死／錬金術の技が封じられた杖で敵を打ち叩くと、その瞬間、敵は金塊に変化し、変化の作用を受けてダメージを与えられる。

### デーモンブレス／ロッド
デーモンロッド

闇／ダークマターに魔族の意志を宿らせた杖を振りかざすと、杖の先端から毒々しい色のブレスが吐き出され、敵を吹き飛ばす。

### ルールド・ヘブン／ロッド
**ロッドオブウィル**

振りかざすことで発動者の４倍以上に超巨大化した杖を使い、敵を左右に２回殴りつける。天国に誘う（lure）という意味の必殺技。

### フェタモルガーナ／ワンド
**フールワンド**

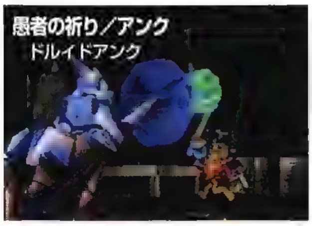
混乱／発動すると分身し、左右に別れて、両サイド２方向から同時に敵に向かってダッシュ。幻影に惑う相手を背後から強打する。

### リャナン・シー／ワンド
**チャームワンド**

魅了／妖精の恋人の持つ魅了の術がこもった杖を掲げ、５回転して光を振りまく。最後に止まると、敵は魅力に捕らわれてダメージ。

### タキオンシュート／ワンド
**エターナルワンド**

眩惑／杖を振り上げると、超光速で動く粒子（tachyon）が回転して空間を歪め、敵をその緑の渦に落とし込んでダメージを与える。




HP吸収／杖を上げると霊気が脈打つ青い光となって発され、敵に刺さって体力の一部を吸う。

### 聖職者の沈黙／アンク
**サイレントアンク**

沈黙・光／アンクを横に薙ぐと、魔法の詠唱を妨げる虹色の輪が現われ、周囲に広がっていく。敵は円の縁に触れるとダメージ。

### 使徒降臨／アンク
**セラフィックアンク**

光／アンクを掲げると、澄んだ高い音と共に天から輝きが舞い下りる。敵に入りこんだ天の使いは内部から敵にダメージを与えて去る。

### 戒めの荊冠／アンク
**ゴルゴダアンク**

スロウ／受難の地（Golgotha）の名を持つアンクに気の力を流し込み、突進して振り下ろすと、気のうねりが放たれて敵を打ち据える。

### ルナティック／弓矢
**月光の矢**

混乱／月光を閉じ込めた矢が命中すると、倒れた敵の気と体力が解放された月光とともに身体を抜け出し、月に向けて登っていく。

### ドラグスナイプ／弓矢
**竜骨の矢**

麻痺・炎／飛竜の骨とミスリルで作った矢が炎を吹き上げる。勢いが最大になった所でそれを放つと、炎の帯が敵を射抜く。

### スペルウイルス／弓矢
**破魔の矢**

沈黙／狙いを定めた２本の矢を連射すると、青白い衝撃波がダメージを与え、次いで敵の魔法を封じる虹色の輪が広がっていく。

### ポイズンアロー／弓矢
**カンタレラの矢**

毒・闇／猛毒を含んだ矢を放つ。矢を放った瞬間景色がフラッシュし、命中と同時に敵の足元から毒霧が立ち昇って相手を包みこむ。

### スターダスト／弓矢
**サジタリウスの矢**

ケンタウロス族を模ったとされる星座の加護を受けた矢の矢尻に、星々の持つ輝きと力を集め、その黄金の光を敵に向けて解き放つ。

光／クォレルを発射すると、炎の壁が敵を取り巻くように吹上がり、一瞬で敵を包み込む。

### ヘルズウインド／クォレル
**ソニッククォレル**

２発の音速で飛ぶクォレルを放つと、矢が起こす衝撃波によって２つの砂嵐が湧き起こり、敵に直進して地獄の苦痛を与える。

### プリズム・レイ／クォレル
**ドップラークォレル**

光／敵に狙いを定めると、様々な色に輝くクォレルを６連続で射出。初速は遅いが接近するごとに速度を増す光の矢で敵を貫く。

### デザートストーム／シェル
**ストームショット**

混乱・風／先端に嵐の魔力を閉じ込めたシェルを撃つ。砲弾は技の名の通り砂嵐を巻き起こしながら飛び、嵐とともに敵に着弾する。

### プラネットダンス／シェル
**メテオショット**

惑星に輝く生命の光を砲弾とともに放つ。敵前に到達した光は、１瞬遅れて着いた弾の炸裂に併せて飛び散り、敵にダメージを与える。

### マズルブラスト／シェル
**ホットロードシェル**

火花を発しつつ砲口（muzzle）から放たれた砲弾は目くらまし。砲弾の後から吹き出す毒色の光の帯が着弾し、敵を吹き飛ばす。

### 雷の陣／手裏剣
**紫電卍**

麻痺・雷／紫の電光のように鋭く研がれた手裏剣を相手の足元に投げると、同時に天から手裏剣めがけて雷が落ち、２度敵を穿つ。

### 乱れ八方／手裏剣
**八方手裏剣**

混乱／分身するとわざと間を空け、分身同士の距離を開けてから同時に手裏剣を放つ。敵は八方から攻撃されたように錯覚する。

### 風魔手裏剣／手裏剣
**風魔手裏剣**

即死／十字型の手裏剣が巨大化。それを頭上に差し上げると、後は発動者の念ずる方向に飛び、高速回転しながら敵を切り刻む。

### 閻魔手裏剣／手裏剣
**閻魔手裏剣**

炎／基本は風魔手裏剣と同じだが、炎の術が封じられた手裏剣を使うため発動者も炎と化す。敵を上空に押し上げるほどの威力を持つ。

### スレイブダンス／ウィップ
**クイーンウィップ**

魅了／敵を横に打ち、その衝撃で上空に舞った相手をさらに打ち上げて、最後に地面にはたき落とす。なおSlaveとは奴隷の意。

### バルンボム／ウィップ
**ムッチムチ**

即死／妙に太くてむちむちした鞭を使い、敵を３度打つ。打つたびに敵はまるで風船のように膨らんでいき、最後の一打で弾き飛ばす。

### ビーストバッシュ／ウィップ
**シルクウィップ**

上空に飛んで前転、着地後に回転して鞭に勢いをつけ、地面を強打（bash）。すると衝撃波が地を伝い、敵を２度、宙に弾き飛ばす。

### ドリルスマッシュ／アンカー
**スピンアンカー**

アンカーが、青白い軌跡を残してねじれるように高速で回転しながら宙を飛んでいき、命中して敵に打撃ダメージを与える。

### ハンマースロー／アンカー
**クラッシュアンカー**

貫通／その場で回転し、砲丸投げの要領でアンカーを投げる。当たると七色に光るほどの衝撃は、防御力に関係なく苦痛を与える。

### ゲシュタルト／アンカー
**グラビティアンカー**

貫通／形態（gestalt）の名を持つ必殺技。命中すると、足元から緑に縁取られた白い光が波状に広がって敵を包みこみ、やがて赤光に変化して、中の相手に苦痛を与える。

### ソウルグラップル／アンカー
**プラズマアンカー**

HP吸収／アンカーを敵に食い込ませると、引き戻すとき、先端から発されるプラズマの力で敵の体から魂を引きずり出し、その体力を吸引。吸い取り終えると敵を弾き飛ばす。

### ペンフラッシュ／くちばし
**銀のくちばし**

眩惑／足踏みして勢いをつけると、全力で体当たりをかます。その瞬間、衝突の衝撃でくちばしから強烈な白光が放たれ、同時に弾け飛んだ敵の視界を、白く染めてしまう。

ＨＰ吸収・光／広げた口から脈打つ光が伸びて敵の体力を吸収。吸い取るごとにペン種は巨大化し、光のストローが外れると元に戻る。

### ハイパーブーム／ウイング
**ソニックウイング**

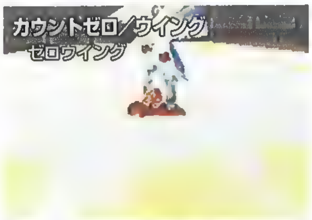
スロウ／錐もみしつつ上空から突進。翼の生み出す衝撃波と回転による攻撃の後、背後から再度突進し、敵を大地に叩きつける。

### ヘルダイブ／ウイング
**コスモウイング**

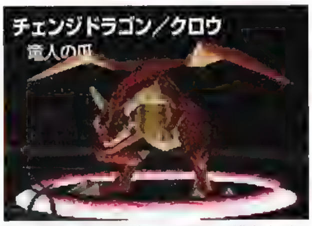
混乱・炎／内なる気を燃焼させ、全身を赤く染めて特攻。翼で斬りつけると身を返して敵の足元をすくい、最後に一気に上昇して相手の頭上から急降下。不意を突き混乱させる。

### メタルジャケット／ウイング
**フルメタルウイング**

発動と同時に鋼化した自らの体自体を武器に変え、錐もみ状態で敵に特攻。相手を空中高くに弾き飛ばした後、落下してきた所を再び、錐もみしながらの特攻で弾き飛ばす。




即死・炎／体当たりして敵の足元に爆炎を引き起こす。炎は敵を呑みこみ、発動者は爆発直前、カウント零時に急上昇して脱出する。



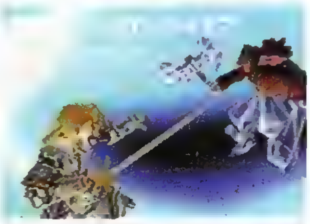

炎／両手を天に伸ばすと地面から沸き上がった炎が竜人を包み、レッドドラゴンに変身。強力なファイアーブレスを敵に放射する。

## 勇者・光の使徒専用武器技能

### シャインエッジ／ソード
**ジャスティスソード**

光／砂煙をたててジャンプ。剣を振り下ろすと、縦に尾をひく緑がかった光の刃が生まれ、さらに横に薙いだ剣で横向きの刃を生む。

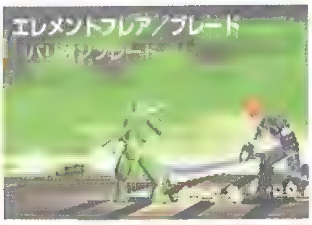
黄金の光に満たされた世界で左斜め上、右横、左横、頭上、左上と斬りつけ、倒れる相手にさらに追い討ち。最後に上から斬り下ろす。



即死・氷／世界が極寒の冷気に包まれた異界に変わり、その中で２回ずつ２セット連続で敵を突いた後、５突き目で敵の体を粉砕する。

### ダス・エンデ／レイピア
**ファイナルレイピア**

即死／４回の素早く鋭い連続突きの後、相手をえぐるかのように深い渾身の一撃を繰り出して、敵に最期（死）の宣告を与える。




雷／２人に分身、剣の刃先を敵の両脇から足元に叩き付けると、雷を司る大気の精霊が炎となって現れ、敵を取り巻いてダメージ。

光／最大の威力を誇る技。世界が歪んで虹色の異空間となり、足元に叩きつけた刃から放たれた虹の帯が敵を真っ二つに切り裂く。

# Special Skill 特殊技能

氷柱復活・氷／負の力で呪われし雪女のみが操れる特殊な吹雪。広範囲に影響を及ぼし、範囲内の敵全員にダメージを与える他、破壊された氷柱を再び作り直すことも可能。

## Bless ブレス

### パニックハウル
ハーピィ

混乱・眩惑・闇／ハーピィの金切り声。ブレスというよりは超音波の一種で、その怪音波を耳にした者は、幻に包まれるか混乱する。

### バブルブレス
オクトパス

氷／オクトパスの頭部が使ってくる、敵単体への特殊攻撃。巨大な尖った口を開き、相手に大量の、身を凍らせるような冷たい泡を吐きかけることでダメージを与える。

### ブラックブレス
オクトパス

眩惑・闇／最大９人に対しての特殊攻撃。オクトパスの頭が口を開き、激しい勢いで吐き出した墨が、範囲内にいる敵全員を襲う。墨を浴びた者は幻に包まれることもある。

### サンダーブレス
ブラックドラゴン他

雷／神竜の２つ目のブレスである他、ブラックドラゴンや異界から来た「ダークドラゴン（『ＳＦⅢ』ではプレミアディスクで登場。以下※）」も使う、敵単体への雷のブレス。

### ブリザードブレス
ブルードラゴン他

氷／ブルードラゴンおよび、異界の存在である「ダークソル（『ＳＦⅢ』ではプレミアディスクで登場）」が使用する氷のブレス。

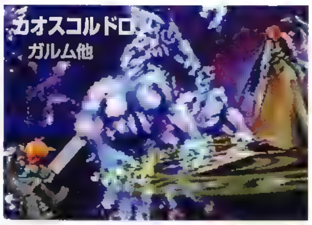
### ファイアーブレス
サラマンダー他

炎／白赤緑にアーク、パピー各ドラゴンの他、ケルベロス、アークデーモン、キメラ、ワイバーン、サラマンダーも使う炎のブレス。

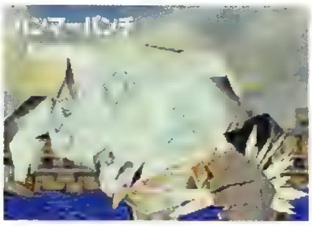
### アシッドブレス
ヒドラ他

スロウ・炎／アースドラゴンの他、クダン、ヒドラ、女王ワームも使用する特殊攻撃。紫に光るブレスを吐き、スロウの効果を与える。

## Dark Skill ヒュードル 古代文明




白と黒の光が周囲に広がると、地底から異界の魔物が無数に湧き出し、上にいる最大13体の敵に苦痛を与える。ガルムの他に「ゼオン（※）」「ダークソル（※）」が使用。




物理／巨大な腕を真上に振り上げ、握った拳で範囲内にいる者全員を、敵味方なく順々に叩きつぶしていく巨神戦士の必殺技。その威力は、ブーメランパンチよりも多少高め。

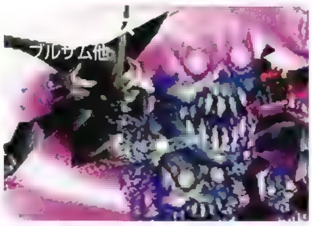
闇／強烈な負の光線を発し、複数の敵を巻き込む。巨神戦士の場合は一定だが、ブルザムの場合は召喚魔法と同じで、範囲内にいる人数によってダメージが増減する。

### ブーメランパンチ
巨神戦士

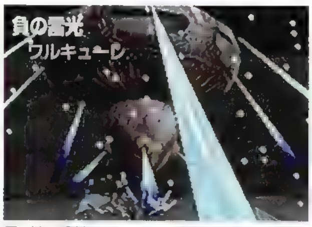
物理／巨神戦士の技で、やはり敵味方なく攻撃。巨大な右腕を右から左へ振り下ろし、範囲内にいる者を横から殴り飛ばす。殴られた者はコマのように回転させられてしまう。

### 負の雷撃
ワルキューレ

雷／広大な効果範囲すべてに、敵味方関係なく雷撃を降り注ぐ、飛行兵器ワルキューレの特殊攻撃。ダメージは比較的少な目だ。非常な遠距離に対しても放つことができる。

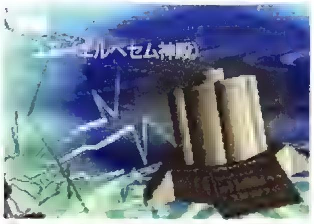



闇／効果範囲は最大13体。光を発しながら大気を取り込んでエネルギーとし、開いた口を異界との門と化して、無数の悪霊を吐き出す。ブルザムと「イ・オム（※）」が使用する。




雷／負の雷撃の約３倍の破壊力を持つ雷撃を放つワルキューレの攻撃。ただし、強大な負の存在が近くにいなければ、エネルギー不足となり、雷を放つことができない。

## Arm Skill 兵器




雷／エネルギーの受け取り手だった守護像が破壊されたため、大量の正の力が逆流して暴走したエルベセム神殿のコアが放つエネルギー流。敵味方なく範囲内に降り注ぐ。

船や要塞に備えられた、大砲による攻撃。通常攻撃では届かない遠距離にダメージを与えるが、砲手がいないと発射できないという欠点も持つ。写真はバリエレ要塞のもの。

## Monster and the others

### アースクエイク
混乱・物理／アイスゴーレム。敵単体の足元の地面を殴打し局地的な大地震を起こす。

### 吸血の牙
HP吸収／バンパイアバット、キラーフィッシュ、ウルフバロン。噛みついて体力を吸収。

### サンダーショック／ソード
麻痺・雷／タロスとブラックナイトは、剣を選ばずにこの技を出すことが可能である。

### スリープアタック
睡眠／サンドワームが通常攻撃に交えて使う。特殊な粘液を分泌し、相手を眠らせる。

### スロウアタック
スロウ／元はイエティが狩りの為に使う技。通常攻撃の重いパンチに混ぜて使う。

### 大地の震撼
物理／ゴーレムの技。足元の大地を叩き、自分の周囲に局地地震を引き起こす。

### チャームアタック
魅了／サッキュバスの本領を発揮した得意技。ただし、敵にダメージは与えられない。

### 痛恨の一撃
瀕死／相手のＨＰを１残して全て奪う打撃技。劣性ヒュードル等の他、一般兵も多用する。

### トルネード
風／アスピア地方に住む一部のグリフォンだけが使う技。ハルバードのものと同威力。

### 破壊の岩石
物理／ゴーレムが使用する広範囲攻撃。巨大な岩を投げて進路上にいる者を押し潰す。

### パララアタック
麻痺／ブラッドボーンやウルフバロン、ワームなどが使う一般的な麻痺技。

### ヒートウェーブ
炎／ソード技のヒートウェーブと同じ。古代人が作った生体兵器コロッサスが使用する。

### ヒートバーナー
炎／ブレード技のヒートバーナーと同じ。アスピア付近に生息する一部グリフォンが使う。

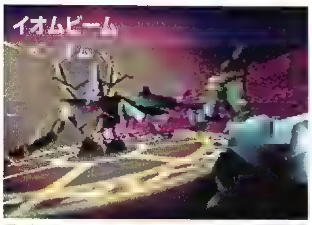
### フォトン・レイジ
ブレードもしくは負の力を媒介とする技。攻撃すると甲高い衝撃音が四方に飛び散る。

### フレイムテイル
炎／溶岩の中に好んで住むワイバーンが使用。炎に包まれた尾で、敵を打ち据える。

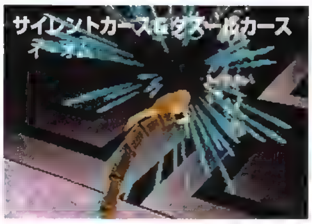
### ヘルナパーム
炎／ブローバーの技。左腕に取り付けた発射装置から、巨大なナパーム弾を放つ。

### ポイズンアタック
毒／攻撃と同時に相手に毒を与える技。バットやアサッシンなど、多くの者が使う。

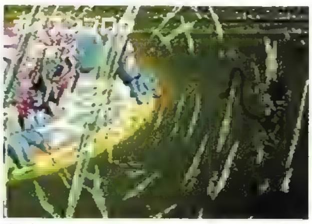
## Premium Skill 特別戦闘で見られる異界の技能




闇／イ・オム本体が発する特殊攻撃。両手と翼を開いて構え、腹部にある口から、リング状の衝撃波を撒き散らす様のビームを効果範囲内全体に吐き出す。大ダメージ。



サイレントカース：沈黙／向かって右のイ・オム小が通常攻撃の噛み付きに併せて使う。ダズールカース：スロウ／向かって左のイ・オム小が使う。使用方法は上と同じ。



毒／ゼオンが口を開くと、そこから吐き出される毒を含んだ息が巨大な竜巻となって、範囲内の最大13体を巻き込む。巻き込まれた者は、40近いダメージの入る猛毒を受ける。

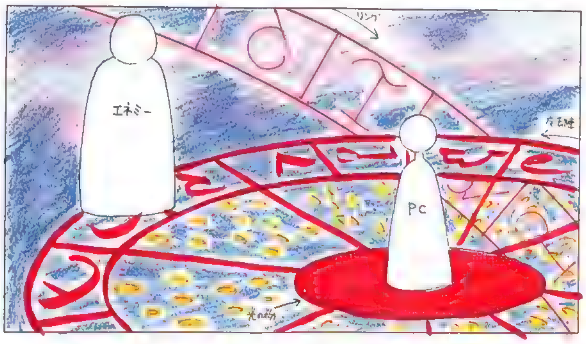
# 魔法

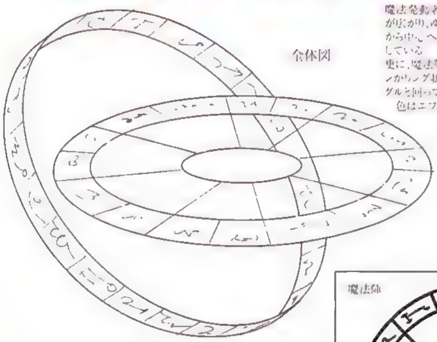
## MAGIC

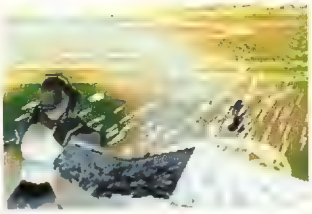
**私の魔法…いつの間にか覚えたわ**
**杖を振って　頭にイメージする…**
**それで　魔法ができちゃったって訳ね。**

### 魔法とは

魔法とは、自らの持つ魔力、通常ＭＰと呼ばれる力を使って傷を癒したり、時には炎や精霊を呼び出す術法のことだ。特に戦いにおいて重要視され、ＭＰがなくなると、それを回復させない限り使用できないというリスクはあるものの、攻撃や回復、戦いの補助など様々な場面で活躍してきた。だが、魔法を使うには素質が必要である。現在知られている魔法使いや精霊使いにエルフやその親族が多いのは、彼らの一族がその素質、魔力に秀でた種族だからに他ならない。だが、素質がなくても嘆く必要はない。魔力を持たなくても、魔力のこもったアイテムを使えば、同様の効果を生み出せるからだ。



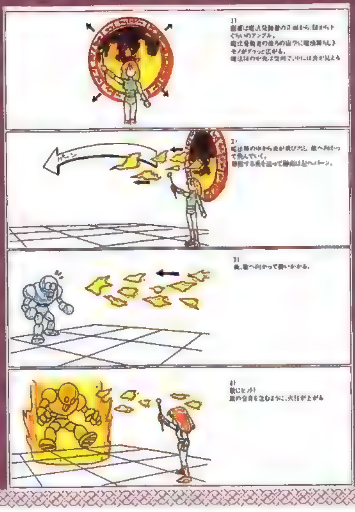


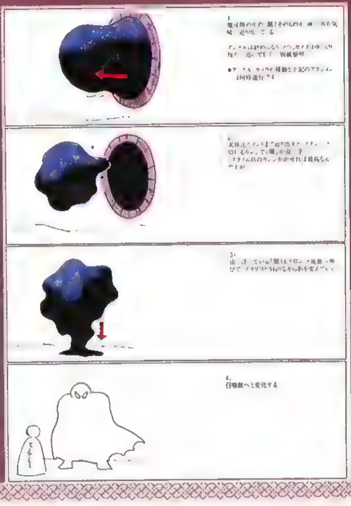
### 魔法の発動

魔法を使う者は、周囲に光の魔法陣を描きながら力を発動させる。左図は魔法陣の初期スケッチ。実際は足元に現れる１重のものだけで、周囲を巡るリングはない。また、魔法陣に描かれた紋章も異なっている。

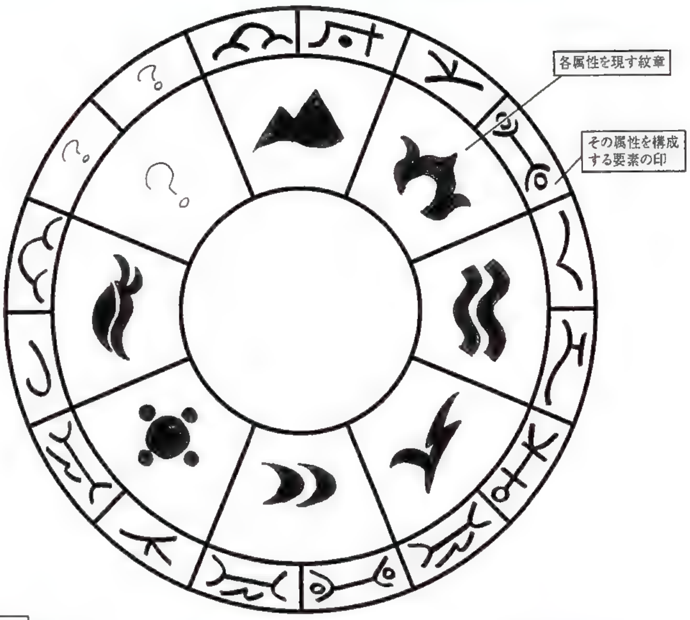
## MAKING OF MAGIC

**現在ではよく知られる形に落ち着いている魔法だが、それまでには幾つもの種類や形態が考えられてきた。以下は炎の攻撃魔法「ブレイズ」の初期案２つ（実際は敵の足元から炎が噴き出す形）と、最終的には使われることのなかった闇の召喚魔法の初期案である。**





魔法陣 召喚時、魔法発動者の背後に現れるもの。

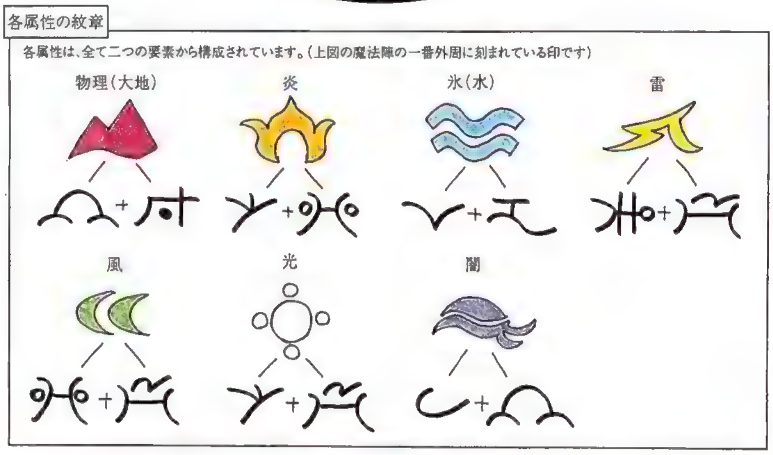



## 魔法の分類

魔法は、属性や用途によって幾つかの種類に分けられる。用途とは、使い道や性質の違いによる分類。一方、属性は光・炎・氷などに代表されるもので、魔法だけでなく特定の武器や必殺技の効果としても存在し、相手に与えるダメージや追加効果に関係する重要な要素だ。この世界に住む多くの者は各属性に対して抵抗力を持っており、中には特定の属性を苦手とする者もいる。つまり、もし敵の苦手な属性を見つけることができれば、戦いをより有利に導けるのだ。また、武器を装備することで覚える武器魔法のレベルは、その系統の武器を使いこなし、「熟練度」を上げることで高めることができる。

なお右は、第8の魔法要素がまだ定められていなかった頃の、初期の魔法陣のスケッチ。現在は下のような魔法陣として完成されている。

魔法陣




### 光・回復

僧侶や神に仕える者が多く使用する「光」に属する魔法。回復も含めて光の属性防御が低い者に使うと効果的だが、僧侶(仮面邪教僧も含む)には、この属性に対する防御力の高い者が多い。これに属する「祝福」の魔法は、味方に回復を敵に攻撃を与える、正の超人類イノベータのみが使える魔法である。

### 炎

パルメキア大陸ではポピュラーな魔法の1つ。中でもブレイズは、少ない魔力消費で高い威力をのぞむことができ、野に住むサッキュバスのほか、多くの軍隊の魔術師や仮面僧、共和国のプロフォンド将軍なども修得している一般的な魔法である。光の使徒や真性イノベータが使うインフェルノも有名。

### 大地

大地の力を備えた物理属性の魔法で、現在は唯一ゴーレムを呼び出す召喚魔法だけが使われている。なお、物理属性攻撃は武器攻撃とは異なり、通常の防御で防ぐわけではない。炎属性などと同じ「物理属性の防御力」で防がれるのだ。この物理属性防御力は、ほとんどの者が平均以上の耐性を持っている。

### 闇

闇の力を元にした魔法。相手に与えるダメージが大きいものや即死の効果を持つもの、相手から体力や魔力を吸い取るもので、闇属性の防御力が低いシルバーナイトなどは特にこれに弱い。魔術に精通した者や負に属する仮面邪教僧などにはあまり効果がないが、雷属性に次いで破壊力に優れた魔法である。

### 氷

負の力に近い「氷」の力を元とする、ミノタウロスや野獣に特に有効な魔法。この内フリーズはブレイズに準じる一般的な魔法で、邪教兵や仮面僧、上忍、キメラなどが使う以外に、邪教司祭デスヘレンも得意としている。忍者ヤシャが会得した結氷土は、相手の足元を必ず凍らせ、しばらく動けなくする。

### 補助

味方または敵の精神や能力に作用する魔法。敵にかける場合は相手の運に左右されやすい。魔法を封じるアンチスペルや味方の能力を高めるサポート、アタック、レジストは、時には攻撃魔法をしのぐ有効な魔法となる。同じ効果を持つ魔法の重ねがけはできない。なおバサンダのチャームは魔法ではない。

### 雷

雷の属性を持つ魔法。現在のところ通常の攻撃魔法のスパークと召喚魔法トールの2種類しか使われておらず、必要とする魔力も大きいが、ほとんどの敵に有効で破壊力も最強を誇る。特に、最大13体の敵に効果があり、投射できる射程範囲も広いスパークは、多くの魔術師や剣士に好んで使われている。

### 風

空に吹き荒れる風の力を元とした魔法。攻撃力が高くないからかあまり一般的ではないが、魔力消費が少なくてすみ、空を飛ぶ者に対しては抜群の威力を誇るため、軍でも高位の魔術師や僧侶、仮面僧、共和国のエキュアル将軍などが修得している。(ちなみに、必殺技のトルネードもこの風属性。)

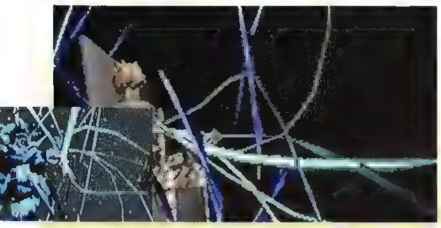
### 特殊

この世界には、特殊としか言えない魔法も存在する。負の力の結界を解き、また特定の相手を封印することもできる「エルベセムの宝珠」の魔法や、味方1人を狂乱させる代わりに攻撃能力を高めるベルセルク。選ばれし者だけが媒介なしに使えるという緊急待避の魔法リターンも、特殊魔法の1つである。

# Light 光の魔法

## Thanatos タナトス☆

●アンクオブミトラ／ゴッドレイピア。狂神タナトスを召喚する。バサンダとビショップは武器なしで召喚可能。

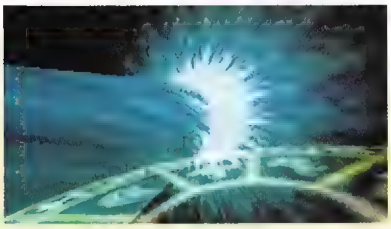


## Penko ペンコ☆

巨大なペンコがペンスパートで敵に攻撃する。（ペンコ自身が金のくちばしを使用した場合でも召喚可能。）

## Shining シャイニング

●ベセムの杖（劣性時）。残存魔力を全て使い、光の力で複数の敵を打つ。真性イノベータは杖なしでも使用可。



# Recovery 回復の魔法

## Heal & Aura ヒール＆オーラ

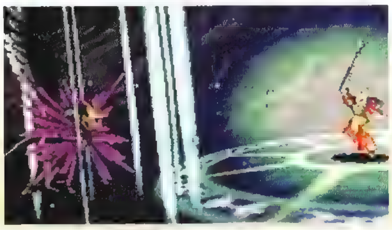
オーラ：●エレメントアンク▲ガイアアックス。光の癒しで体力を回復。ヒールは１人、オーラは複数に効果有。

## Antidote アンチドウテ

毒・麻痺の治療。高Lvでは戦闘不能と凍結以外を治療可。

## Syukufuku 祝福

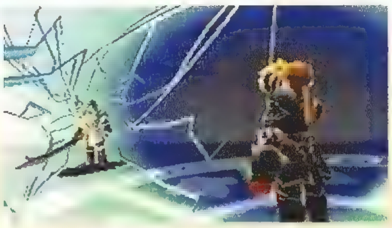
●ベセムの杖。味方には体力回復、敵には打撃を与える。



# Lightning 雷の魔法

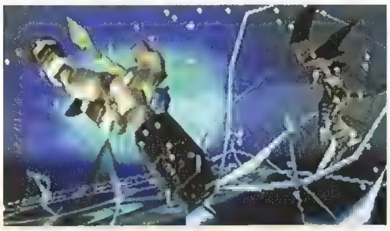
## Spark スパーク

●スパークグラブ／アークハルバード／イビルリング▲エターナルワンド。雷の力で敵に大きな打撃を与える。



## Thor トール☆

●アースワンド。雷神トールを呼び出し、雷を大地に叩き付けて攻撃する。現在知られている最強の召喚魔法。



☆＝召喚魔法★＝光の軍が覚える魔法。
文中●＝武器を装備すると使える魔法▲＝アイテムを使うと発動する魔法。

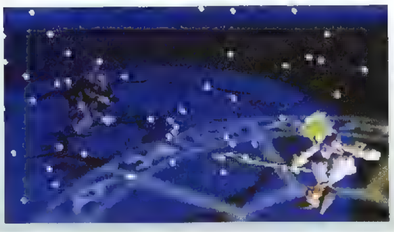
# Dark 闇の魔法

## Chaos Gate カオスゲート

●カオスブレード。開かれた魔界の門から無数の魔物が涌き出し、範囲内全ての敵を取り巻いて打撃を与える。

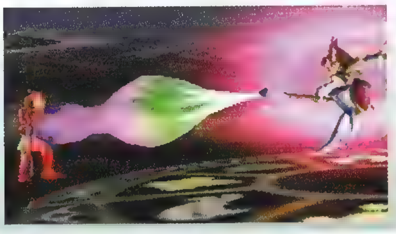
## Soul Steal ソウルスチル

●アルケミーロッド。敵の足元に湧き出た闇が、大打撃を与える。運の悪い者は即死することもあるという。



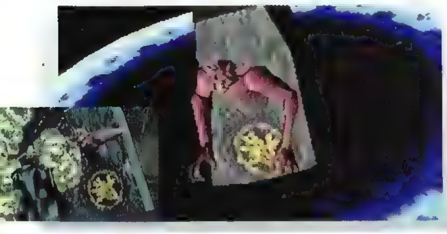
## Drain ドレイン

敵１人に有効な魔法で、低いLvでは相手の体力を、高いLvでは相手の魔力（相手に魔力があれば）を吸い取れる。



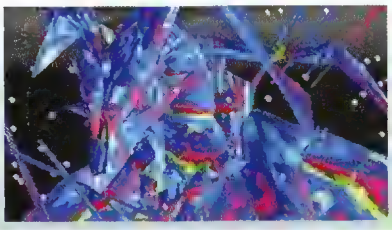
## Gaki-oh 餓鬼王☆

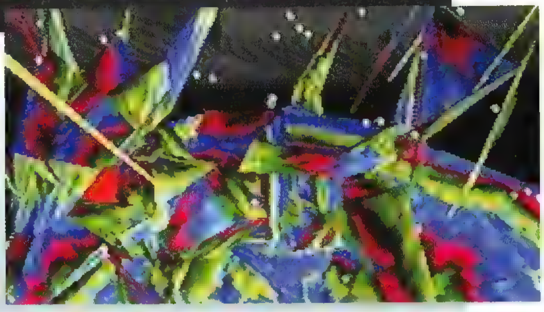
●村雨。地獄から、封印されていた餓鬼王を呼び出し、死者の息を吐き掛けて相手に打撃を与える召喚魔法。



## Tiamat ティアマット☆

●クリスタルロッド。龍王と呼ばれる闇の眷族ティアマットを呼び出し、敵に闇のブレスを吹きかけて攻撃する。





※タナトス・餓鬼王は、写真(大)＝プレミアディスク、写真(小)＝本編からの撮影。

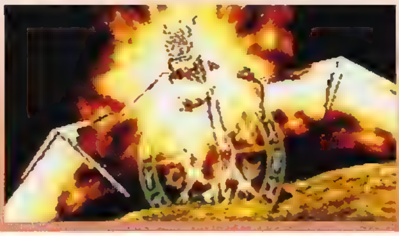
## Fire 炎の魔法

### Blaze ブレイズ

●アンガーワンド／ロッドオブウィル。▲ヒートアックス／黒のリング。敵の足元に炎を噴き出させ、攻撃する。

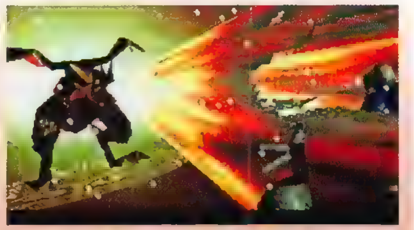
### Phoenix フェニックス☆

●エレメントソード／ボルカノンワンド。鳥の姿をした炎の神ボルカノンに仕える炎の霊鳥が、敵に突進する。



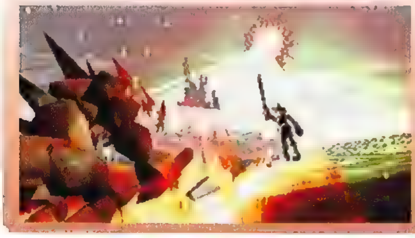
### Hell Dragon ヘルドラゴン☆

●ドラゴンロッド。魔獣を呼び、炎のブレスで攻撃。レインブラッドのビショップは召喚に杖を必要としない。



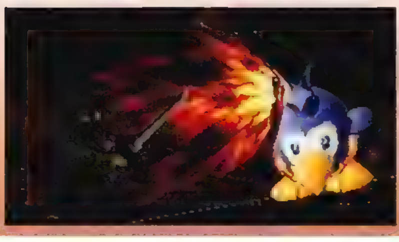
### Inferno インフェルノ

火炎の柱が複数の敵を貫く。光の使徒と真性イノベータの他に、ジェーン、ブルザム教の大司祭が使用可能。



### Pen ペン☆

巨大なペンを召喚し、ペンダイナミックを発動させる。金のくちばし使用時、ペン自身が召喚することもある。



## Wind 風の魔法

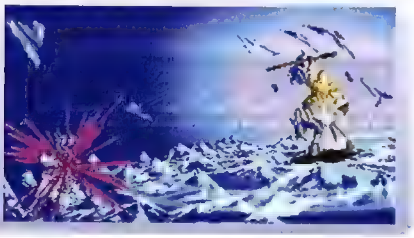
### Hell Blast ヘルブラスト

●パワーアンク／ドルイドアンク、▲風切りの太刀。竜巻を起こす。仮面僧、リッチ、ダークメイジも使用。

## Ice 氷の魔法

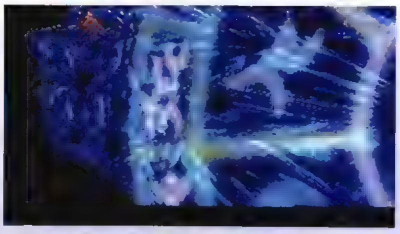
### Freeze フリーズ

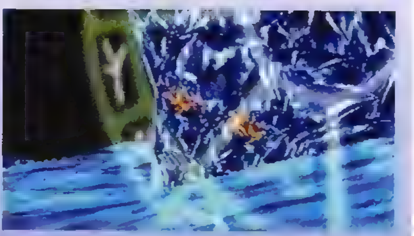
●タリスマンロッド。一般的な魔法で、敵の周囲に局地的な吹雪を起こし、冷気で攻撃。キメラも使用してくる。



### Wendigo ウエンディゴ☆

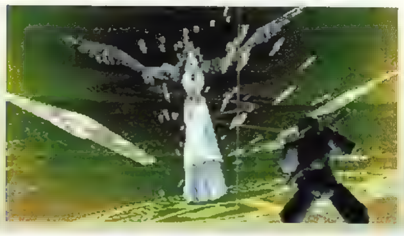
●ワンドオブカダス。氷の魔人を召喚し、その冷気で敵を攻撃する。敵ではフィアールが杖なしで召喚可能。





### Zephyrus ゼピュロス☆

●ラファエルアンク。翼を持つ女性の姿をした西風の精霊を呼び、そのはばたきによって起こる風で攻撃する。



### Proserpina プロセルピナ☆

●アビスワンド。氷の美少女、凍魔プロセルピナを地の底の氷塊から呼び出し、彼女の冷気で大打撃を与える。

## enemy's magic

### Kehhyo-do 結氷土

本編では3のヤシャのみが使った。複数人数を冷気で攻撃し、飛行兵以外の足元を必ず凍結させてしまう魔法。

## enemy's magic

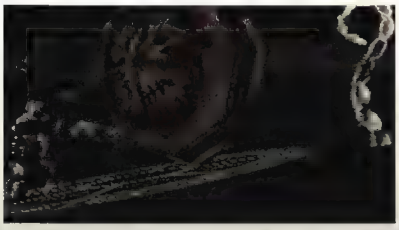
### Go-Riki-Toppuu 剛力突風

ブルザム司祭ゴリアテが使用する魔法。手にした風神の扇を差し上げ、相手を竜巻に巻き込んで打撃を与える。

## Earth 大地の魔法

### Golem ゴーレム☆

●大地のロッド。覇王ゴーレムを呼び出して、「大地の震撼」または「破壊の岩石」のどちらかで攻撃する。



## Special 特殊な魔法

### ???Syo-kan 出たとこ召喚☆

▲金のくちばし。ペンからティアマットまで、全ての召喚の中から1つが出てくる。何が出るかはお楽しみ？

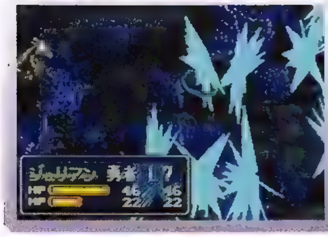
### Ho-jyu 宝珠での攻撃

●エルベセムの宝珠。攻撃力はわずかしかないが、特定の敵を封印したり、負の力を弱めたりすることが可能。

### Berserk ベルセルク

▲ベルセルククロウ／月光の矢。対象者を故意に狂乱状態にする。戦闘能力は上がるが、敵味方の区別がつかなくなるので注意。

### Return リターン



選ばれた者のみが生まれつき身につけていると言われる魔法。戦場から、味方をすべて連れ出して、近くの教会に待避する。

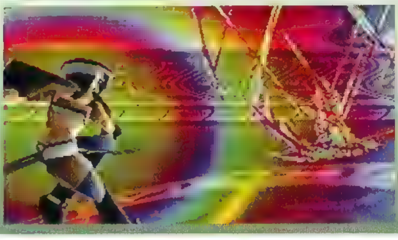
## Support 補助の魔法

### Anti spell アンチスペル

●ブロンズロッド／サイレントアンク。しばらくの間、敵が魔法を使えないよう封じておくことができる。

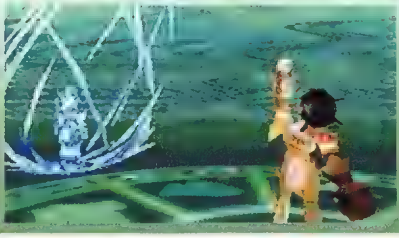
### Attack アタック

●ウィッチワンド、▲マッスルグラブ。相手の攻撃力を、しばらくの間15上げる。サポートと併せて使うと効果的。



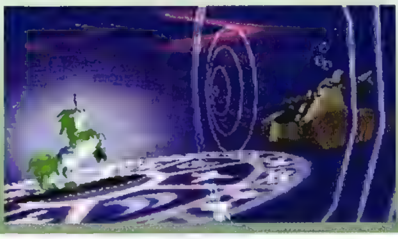
### Resist レジスト

●ミステリィアンク。対象者の全属性防御力と素早さを各20ずつ高める魔法。複数人数に対してかけられる。



### Sleep スリープ

●ミルキーロッド／マジックワンド。しばらくの間、相手を眠らせる。ガルム、キメラ、マスターメイジも使う。



### Support サポート

●セイントアンク／セラフィックアンク、▲ゲイルランス／スイフトブーツ。対象者の防御力と素早さを高める。

### Confuse コンフューズ

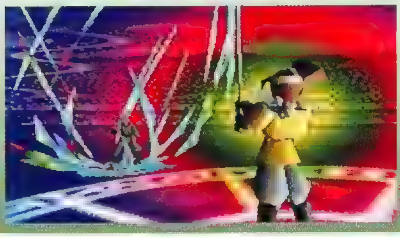
●メイズロッド。Lv 1で眩惑、Lv 2で混乱。Lv 3ではそのいずれかに陥る。忍びや仮面僧、魔法使いなどが使う。

### Charm チャーム

敵を魅了し、しばらくの間、自分の味方につけてしまう。魅了された敵は、敵自身の仲間を攻撃するようになる。

### Slow スロウ

●フールワンド。対象者の防御力と素早さを下げる魔法。必殺技の中にも、これと同じ効果を持つものは多い。



# 技と魔法
## その効果

魔法や必殺技、武器などの中には、使うと敵に対して特殊な属性効果や追加効果がつくものがある。炎や光などの属性別効果に関しては【魔法の分類／p184】を参照。その他の特殊追加効果、および特殊な状況は以下のようになる。

### 沈黙

しばらくの間、魔法を唱えることができない状態に陥る。ただし沈黙時でもリターンは使える。魔法ではアンチスペル、必殺技では秘剣・海座頭・他３つの技がこの効果を持つ。

### 呪い

教会で解呪しない限り外せない、呪われたアイテムを装備した状態。攻撃時に高い確率で麻痺し、時には攻撃後に自分が打撃を受ける。カオスリングを装備すれば麻痺だけは回避可。

### 睡眠

眠って行動不可能になる。攻撃されても起きない。魔法ではスリープ、技では胡蝶の舞・他３つがこの効果を持つ。

### スロウ・吸収（HP・MP）

スロウ：防御力・素早さが下がる。魔法のスロウ、技はパワークラッシュ他４つ。吸収：魔法のドレインLv１、技のソウルブラスト他９技がＨＰ、ドレインLv２のみＭＰを吸収する。

### その他（即死、瀕死、防御貫通）

即死：ＨＰが０になる。魔法のソウルスチル、技はセンチュリオン他23技。瀕死：ＨＰが１になる。痛恨の一撃のみ。防御貫通：防御力に関係なくダメージ。ハンマースロー他３つ。

### 魅了

敵に心を奪われてしまい、相手の敵、つまり味方を攻撃してしまう効果。魔法のチャーム、技では宝珠掌・他３技。

### 混乱

混乱して敵味方が解らなくなる上、勝手な行動をとる。魔法ではコンフューズLv２・３、技ではイズナ落とし他13技。

### 麻痺

身体が痺れ、移動以外の行動をしようとすると、非常に高い確立で動けなくなる。技のサンダーフォール・他５技。

### 狂乱

攻撃力や技の発動率は非常に高まるが、敵味方の区別なく周囲の相手を攻撃してしまう。魔法のベルセルクのみ。

### 眩惑

判断力は失わないが幻に包まれてしまい命中率が下がる。魔法のコンフューズLv１・３、技はシャドウエッジ他13技。

### 毒

これを受けると戦闘時に体が緑色に染まり、治療されるか町に戻るまで毎時ＨＰが減り続ける。猛毒の刃・他５技。

### 凍結

足元が凍りつき、移動できなくなる。移動以外は行動可能。魔法ではヤシャの結氷土、技はライトゲイザー他２技。

## 混乱の諸相

「混乱」した者は、時に奇妙な言動を発して立ち尽くすことがある。下記がその全言動だ。（○○○＝行動者名／【主人公】＝各主人公名。シナリオ共通＝黒、各シナリオ専用：１＝緑、２＝赤、３＝青。※プレミアムディスクは３と同じ。

### Enemy's

○○○は アタックの魔法を唱えてみた。
・・・ちょっと 強くなった気がした。

【主人公】よ 急いでパンツを脱ぐのだ！
○○○は 軍師のマネをしてみた。

・・・・・・・・・・・・・??????
○○○は 混乱している。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
○○○は 何か深く考え込んでいる。

や やられたぁ・・・ ぐふっ！
○○○は 死んだふりをした。

### Male

・・・・えーっと 終わった・・・・のかな？
○○○は ぼーっとしている

ミ、ミシャエラはどこだあーっ！
○○○は 何か勘違いをしている。

ランスが刺さると たまランス！ なんちて
戦場を 一陣の冷たい風が吹き抜けた。

軍師なんて 口ばっかりじゃねえか！！
○○○は 本音を口にしてしまった。

帝国は・・・悪だと信じていたんだが・・・
○○○は 思い詰めている様子だ。

帝国は・・・善だと信じていたんだが・・・
○○○は 思い詰めている様子だ。

悪いヤツらめ・・・って言っても・・・
悪いヤツらって どっちだっけ？

### Female

【主人公】ってさー・・・ダッサいよねー
【主人公】は深く傷ついてしまった。

うーん、暑いなあ・・・脱いじゃおうかな・・・
思わず男性キャラクターの動きが止まった。

えっとー・・・何してたんだっけぇ？
○○○は ぽやーっとしている。

きゃーっ！ ヨーグルトかわいいーっ！
○○○は 妙な幻覚を見ているようだ。

・・・共和国のやり方って 本当に正しいの？
○○○は 考え込んでしまった。

・・・帝国のやり方って 本当に正しいの？
○○○は 考え込んでしまった。

敵だから倒すってひどいことかも・・・
ちょっと おセンチになっていた。

# CHAPTER IV

# Tea Break

Name to Character's
Voice and Actors
The Village
The Movie
Illustrator's Talk
——— and so on.

# CHARACTER'S NAME

**シンビオス／SYNBIOS**
Symbiosis（シンビオシス）＝「共生」の意味。コムラードが、平和への願いをこめてつけた名。

**ダンタレス／DANTARES**
ギリシャの偉人に多い、タレスという名から。ケンタウロスもギリシャ系の神話の生き物なので、ふさわしいかということで。

**マスキュリン／MASQURIN**
masculine（マスキュリン）＝男勝りの、

**グレイス／GRACE**
grace（グレイス）＝優美、上品、洗練、美点、好意、（食前・食後の）感謝の祈りより。

**ヘイワード／HEIWARD**
英語圏の男子の名、ヘイワードより。

**オブライト／OBLITE**
全日プロレスのプロレスラー、オブライトより。戦士のイメージだったので。

**アイリン／AILIN**
中国語の愛鈴（アイリン・Ailian＝可愛がる、愛おしい、の意味）より。

**シバルリィ／SIBARLY**
chivalry＝騎士道、騎士道精神、の意。

**エルダー／ELDER**
「姉」を意味する名で、年長者をあらわすelder（エルダー）よりつけられた。

**カーン／CARN**
プロレスラーのキラー・カーンより。

**ヌーン／NOON**
noon（ヌーン）＝古語で「夜」の意味より。

**ジャスティス／JUSTICE**
justice（ジャスティス）＝正義の意。

**ホースト／HORST**
hostility（ホスティリティ）＝敵意、敵対心、戦争行為、抗戦、の意味から。

**ペン／PEN**
顔グラフィックに「This is」をつけて、「This is a PEN」にするつもりだったので。何度もイラストレーターに掛け合ったが、当時は冗談だと思われて本気にしてくれなかった。

**マニュピル／MANUPIL**
manipulator（マニピュレイター）＝操縦士。

**フランク／FRANC**
SF1に登場したウルフリング「ザッパ（雑把）」との掛詞「frank（率直な、隠し立てのない）」、またミュージシャンのフランク・ザッパ。両方から名づけられた。

**ハガネ／HAGANE**
鋼（はがね）。

**ムラサメ／MURASAME**
村雨（むらさめ）。

**フィンデング／FINDENG**
参考：finding（ファインディング）＝発見、判決、調査結果。

**メディオン／MEDION**
王族と平民、帝国と共和国の間、という意味でmedium（メディウム）＝中間・触媒

**キャンベル／CAMPBELL**
参考：campbell＝地名

**シンテシス／SYNTESIS**
参考：synthesis（シンテシス）＝総合、合成

**ウリュド／URYUDO**
同名のバンドより。

**ウォルツ／WALTZ**
waltz（ワルツ）＝ワルツ、ワルツの曲、ワルツを踊る、軽やかに踊る、の意より。

**ロック／ROCK**
「ごつい」という所から。参考：rock（ロック）＝岩、岩石。

**バーナード／BERNARD**
名の響きから。参考：Bernard＝男子の名。

**ゼロ／ZERO**
ゼロ＝無限の可能性、の意味をこめて。参考：zero（ゼロ）＝零、ゼロ。

**はづき／HAZUKI**
「葉月」＝陰暦8月の意味から。

**ダビデ／DAVIDI**
歌手「ヘドバとダビデ」の名より。

**ヘドバ／HEDOVA**
歌手「ヘドバとダビデ」の名より。

**ヘラ／HERA**
Hera（ヘラ）＝ギリシア神話のヘラ。（ローマ神話ではJuno。どちらも「家庭」「結婚」の守護女神）

**ロビィ／ROBBIE**
アシモフのSF小説に出てくる、あの有名なロボット「ロビィ」の名、また鉄腕アトムに出てくる悲運のロボットの名前より。

**アーサー／ARTHUR**
参考：Arthur（アーサー）王伝説より。

**ガロッシュ／GAROSH**
とりあえず、クツという意味ではない。

**ジェイド／JADE**
プレイヤーの行動を判定して出てくるキャラなので、judge（ジャッジ）＝審判する、裁く、を元に、響きを考慮して。

**ペンコ／PENKO**
セガのゲーム、「ペンゴ」より。

**パペッツ／PAPESH**
puppet＝あやつり人形より、繰り師という意味を込めて。

**ジュリアン／JULIAN**
参考：Julian＝男子の名。

**グラシア／GRACIA**
ラテン語で「感謝」の意味。参考：Gracius＝慈悲深い

**ドンホート／DONHART**
Don quixote（ドン＝キホーテ）より。スペインの作家セルバンテスが書いた風刺小説の主人公。

**ケイト／KATE**
Kate（ケイト）＝女子の名。

**エキュアル／EQUAL**
equal（エキュアル）＝等しい、平等な、対等の、の意味より。

**イザベラ／ISABELLA**
Isabella（イザベラ）＝女子の名。

**ブリジット／BRIGIT**
Brigit（ブリジット）＝女子の名。

**ケクロプス／CYCLOPS**
参考：Cyclops＝シシリー島にいたという一つ目の巨人サイクロップス。元はギリシア語のキクロップスで「丸い目」の意。

**ローリィ／ROLLIE**
Roll（ロール）＝（目が）きょろきょろ動く、丸くなるの意で、カワイイというところから。

**サウザン／THOUSAND**
「千人力」から。参考：thousand（サウザンド）＝1000の意味。

**レオン／LEON**
参考：スペイン語でLeón（レオン）＝ライオンの意。

**オネスティ／HONESTY**
Honesty＝正直、誠実、率直さ、より。

**プロフォンド／PROFOUND**
Profound（プロフォンド）＝深遠な、造詣の深い人、の意味。

**ハラルド／HAROLD**
Harold（ハラルド）＝男子の名。

**ペンドルフ／PENDOLF**
ペン種の「ペン」＋「ガンダルフ」（「指輪物語」に登場する強大な力の魔法使い）。

**スピリテッド／SPIRITED**
spilited＝勇気のある、猛烈な、の意味から。

**ジュウベエ／JUBEI**
柳生十兵衛（江戸時代の剣豪）より。

**プリムラ／PURIMLA**
花の種類「プリムラ」より。大きさは30cm程度、花は種類によるが3～5cm。トキワザクラなどの別名がある。11月～4月に開花。

**マーキィ／MARKY**
参考：murky（マーキィ）＝暗い、（闇、霧などが）濃い。

**タルク／TURK**
tank（タンク）＝戦車、より。

**ウノマ／UNOMA**
モデルとなった宇野正明氏（うのまさあき氏）の仇名より。

**ジェーン**
参考：Jane＝女子の名

**ペネトレイム**
Penetrate（ペネトレイト）＝洞察、の意。

**グランタック**
Grand Tactics＝高等戦術の意味から。

**コムラード／COMRADE**
参考：comrade（カムラード）＝仲間、同志。

**トラスティン**
参考：trusting（トラスティング）＝信じる、すぐに他人を信用する。

**マーガレット**
参考：Margaret（マーガレット）＝女子の名

**バリアント**
参考：valiant（バリアント）＝勇敢な、雄々しい。

**ステラ**
参考：Stella＝女子の名。

**ティラニィ**
tyranny（ティラニィ）＝圧政、の意から。

**ブライバブル**
参考：bribe（ブライブ）＝賄賂、買収する。Bubble（バブル）＝あわ、気泡。

**グラビー**
参考：gravy（グレービー）＝（アメリカ英俗語で）ぼろ儲け、あぶく銭。

**ドミネート**
参考：dominate（ドミネート）＝支配する、威圧する、権力をふるう。

**キング**
king＝国王。チェスの駒

**クイーン**
queen＝女王。チェスの駒

**ビショップ**
bishop＝司教、僧正。チェスの駒

**ナイト**
knight＝騎士。チェスの駒

**ルーク**
rook＝城将（将棋でいう飛車）。チェスの駒

**ポーン**
pown＝兵士。チェスの駒

**マジェスティ**
majesty（マジェスティ）＝威厳

**アロガント**
arrogant（アロガント）＝尊大な

**フィデリティ**
参考：fidelity（フィディリティ）＝忠誠、忠実。

**クリュエル**
参考：cruel（クリュエル）＝残酷な。

**デフェンダ**
参考：defend（ディフェンド）＝〜を防ぐ、守る。

**レリアンス**
reliance（レリアンス）＝信頼

**スティール**
参考：steel（スティール）＝鋼鉄、剣、（鋼のような）冷酷さ。

**メリンダ**
平民の名ということで。

**スカラー**
参考：scholar＝学者。

**オネアネラ**
名前の不思議な響きから。

**キィーパ**
Keeper（キーパー）＝守る人、の意から。

**イシャハカット**
Ishahakat＝逆から読むとtakahasi（たかはし＝CAMELOT社長・副社長の名字）

**フィアール**
参考：fear（フィア）＝恐れ、恐怖、不安。

**ゴリアテ**
参考：Goliathe（ゴリアテ）＝ダビデに殺されたペリシテ族の巨人。

**テスヘレン**
参考：death＝死。Helen＝女子の名。またトロイ戦争の原因となった絶世の美女。

**クダン**
漢字では「件（くだん）」。世紀末に出現する魔物で、戦争が起きると現れ戦争が終わると死ぬ、戦争や災厄を予知する魔物。ブラヴァ神自らが戦う時の、頭が牛の神の姿。

**エリーゼ**
ピアノ曲「エリーゼのために」より。

# the NAME of PLACE

**アスピア**
元は英語から。「自由」といった意味の名にしたかった。参考：aspire（アスパイア）＝熱望する、大志を抱く。

**デストニア**
Death（デス）＝殺す、の意味から

**サラバンド**
欧州の方に実在する貿易港の名前。「自由な貿易」のイメージで。

**エルベセム**
聖地エルサレムが元。エルサレムの「サレム（＝聖地）」のことを、別名「ベセム」と呼ぶため、今の名となった。

**エンリッチ**
「エン」はエリアを示す「エンドア」より。名前は「とっても金持ち」のイミで、物分かりが悪く金持ちな、田舎の領地っぽい名にした。

**パルメキア**
「メキア」は、国、土地などの接続詞。

## What's the NAME?

「シャイニング・フォース」光の伝説の世界。そこには、世界を作った創造者たちの意志や、ちょっとした遊び心が隠されている。表に出ていなかった設定、さりげなく用意された出来事。それらを見ながら、ここでひとまず休憩としよう。

※当初顔グラフィックのペンは、こうなるはずだったらしい?! 名前由来に基づいて、山内氏に書き下ろしてもらった「This is a PEN」のイラスト。——初出

# Character Voice ~for Premiumdisc

### ◆シンビオス
1 ヤッ！
2 タァッ！
3 なめるなっ！
4 お前の負けだぁっ！
5 ハッ！
6 雷よ来れ！
7 来れ、フェニックス！
8 これで、…終わりなのか

### ◆ダンタレス
9 はっ！
10 覚悟ッ！
11 そこまでだ！

### ◆マスキュリン
12 えーい！
13 行っくわよー！
14 くらえー！
15 精霊よ、あたしに力を！
16 あんたなんか、燃えちゃえーっ！
17 出でよ、ウェンディゴ！
18 出でよ、タナトス！
19 出でよ、神獣フェニックス！
20 出でよ、龍王ティアマット！

### ◆グレイス
21 黙死録の裁き！
22 使徒降臨！
23 失礼、
24 行きます、
25 手加減抜きです
26 神よ！
27 父よ、奇跡を起こしたまえ！
28 父よ、汝の子らに祝福を与えたまえ！
29 エルベセムよ、我に召喚の力を！

### ◆ヘイワード
30 それっ！
31 そっこかーッ！
32 反応が遅いぜ！

### ◆オブライト
33 おぉりゃぁ！
34 むぅうーん！
35 これでどうだぁ！

### ◆アイリン
36 ハイッ
37 ハァーイッ
38 行くアルよー！
39 はぁぁーッ
40 てんりゅうれんそう！
41 こくうしょうそうは！
42 さんだん・らくしょうきゃく！
43 とうくうれんきゃく！
44 ほうおう・くうぶきゃく！
45 てんちばくさい！
46 てんらい・らくほうすい！
47 はおう・れんげきは！
48 しんぽ・ぼさつしょう！
49 はいほ・あんばくけん！

### ◆ジュリアン
50 デャッ！
51 タァッ！
52 逃がすか！
53 人間をなめるなッ！
54 ハッ！
55 雷よ、落ちろッ！
56 フェニックス！
57 父さんっ…！

### ◆シバルリィ
58 ハッ！
59 覚悟なさい！
60 遊びは終わりよ

### ◆エルダー
61 ツイスター！
62 ブラッディースピン！
63 ハイパーブーム！
64 ヘルダイブ！
65 トァッ！
66 遅いわ…！
67 逃がしません…！

### ◆カーン
68 ハァッ！
69 イィヤァッ！
70 私の動き、見切れるか?!
71 神よ、力を！
72 エルベセムの子らに、祝福あれ！
73 さんだん・らくしょうきゃく！
74 とうくうれんきゃく！
75 ほうおう・くうぶきゃく！
76 てんちばくさい！

### ◆ヌーン
77 ふんっ、
78 食らえっ！
79 これで終わりだ！
80 精霊よ、我に従え！
81 この冷気に耐えられるか?!
82 来れ、フェニックス！
83 来れ、ティアマット！
84 魔神、ウェンディゴ！
85 狂神、タナトス！

### ◆ジャスティス
86 はっ、
87 そこだっ、
88 今だっ、
89 もらったっ、

### ◆ホースト
90 てェーいッ！
91 おりゃぁーッ！
92 ダッハッハァ！

### ◆ペン
93 クケッ！
94 くけけけけけッ！
95 すぴいーッ！
96 けッ！
97 くぴくぴくぴきッ！
98 くけーッ!!
99 けくけくけッ！
100 くぴっぴっぴーッ！
101 くっぴぴぴっぴーッ！

### ◆マニュピル
102 ロケット、パーンチ！
103 ブースト、パーンチ！
104 ノヴァ、シュート！
105 ドリル、スマーッシュ！
106 ハンマー、スロー！
107 ゲシュタルト！
108 スイッチ、オン！
109 パワー、前回じゃあ！
110 蒸気の力、思い知れーッ！
111 おりゃー！

### ◆フランク
112 オォーッ！
113 ウォーォォォー！
114 月よ、俺に力を！
115 アォーォォォ！
116 ウォゥ！

### ◆フハガネ
117 はっ、
118 死ね、
119 我が忍法、破れるか？
120 南一無
121 オンマリシエイソワカ

### ◆ムラサメ
122 フンッ！
123 消えろっ！
124 お主の負けだ
125 臨！
126 臨兵闘者開陣烈在全

### ◆フィンディング
127 ええやっ！
128 ヤッホーゥ！
129 逃がさないぜぇ！

### ◆劣性ヒュードル
130 人間め…
131 この虫ケラが…
132 我が力を見よ…

### ◆フィアール
133 ふっ、
134 目障りですよ、あなた
135 消え失せろッ！

### ◆バサンダ
136 おどきっ！
137 きゃーはっはっはっはっはっはっ！
138 ブルザム神よ、力を…！

### ◆アロガント
139 はっ！
140 はっはっはっはっはっはっはっ
141 愚民がつけあがるな、

### ◆メディオン
142 やっ！
143 はっ！
144 たあっ!!
145 きみに恨みはないが…
146 来たれ雷（いかずち）！
147 来れ、狂神タナトス！
148 か、母さん…！

### ◆キャンベル
149 ふっ！
150 覚悟はいいかっ！
151 これまでだな！
152 これで決まりだ！

### ◆シンテシス
153 えーいっ！
154 あんた邪魔よ！
155 っざけんじゃないわよ！
156 燃えろっ！
157 黒こげになっちゃえっ！
158 消えなさい！
159 地獄に送ってあげるわ！
160 まあだ生きてんのっ?!
161 そおれっ！
162 出よ、霊鳥フェニックス
163 出よ、魔人ウェンディゴ
164 出よ、狂神タナトス
165 出よ、龍王ティアマット
166 出よ、覇王ゴーレム
167 出よ、魔獣ヘルドラゴン
168 出でよ、精霊ゼピュロス！
169 出よ、雷神トール

### ◆ウリュド
170 えーい！
171 神様っ！
172 もお、怒ったぞっ！
173 神様、助けて！
174 奇跡よ、起これえっ！
175 みんな、がんばれっ！
176 これでも喰らえっ！
177 行っけえっ！

### ◆ウォルツ
178 そこっ！
179 逃げてもムダよ！
180 どこを狙って欲しい？

### ◆ロック
181 ほっ！
182 うおっほっほっほ！
183 ええい、面倒だ！

### ◆バーナード
184 そこだ！
185 悪は滅びろ！
186 遊びは終わりだっ！

### ◆ゼロ
187 たあっ！
188 遅いよっ！
189 逃がさないよぉ！

### ◆はづき
190 えいっ!!
191 たぁっ!!
192 父様…力を！
193 お願い、効いてっ！
194 吹けよ風！
195 呼べよ、嵐（あらし）ッ！
196 我に力を与えたまえ！
197 あなたの力が必要なの…
198 胡蝶の舞！
199 いずな落し！
200 微塵霞み（みじんがすみ）！
201 秘剣、カマイタチ！
202 秘剣、鬼百足（オニムカデ）！
203 秘剣、海座頭（うみざとう）！
204 影縫い！
205 闇鴉（やみがらす）！
206 鬼気送り！
207 雷（いかずち）の陣！

### ◆ダビデ
208 それっ！
209 はっ！
210 うおりゃああ！
211 そこだっ！

### ◆ヘドバ
212 準備はよろしい？
213 いきますわ
214 もう…許しません
215 凍りなさい…
216 こういうのは…いかが？
217 精霊たちよ…力を
218 おいで、炎の鳥よ
219 おいで、氷の魔人よ
220 おいで、西風の精よ
221 おいで、雷（いかずち）の主よ
222 おいで、怒りの神よ
223 おいで、闇の僕（しもべ）よ
224 おいで、火炎の龍よ
225 おいで、大地の巨人よ
226 殺す…殺す…

### ◆ドンホート
227 うりゃあ！
228 精進が足りんわっ！
229 年寄りをなめるなっ！
230 そっこじゃあ！

### ◆ヘラ
231 はっ！
232 いきますっ！
233 エルベセムの神よ！
234 神よ、守りたまえ！
235 神よ、祝福を与えたまえ！
236 ひりゅうそう！
237 てんりゅうれんそう！
238 こくうしょうそうは！
239 こそうれっぱ！
240 げきしんほうすい！
241 さんだん・らくしょうきゃく！
242 とうくうれんきゃく！
243 ほうおう・くうぶきゃく！
244 てんちばくさい！
245 ひゃっぽそうしょう！
246 てんらい、らくほうすい！
247 はおう、れんげきは！
248 しんぽ、ぼさつしょう！
249 はいほ、あんばくけん！

### ◆ロビィ
250 get ready,fire!
251 combat mode1 ready go!
252 combat mode2 ready go!
253 final command accept!
254 enemy sight on fire!
255 emergency!
Eliminate mode start!

### ◆アーサー
256 いやあっ！
257 本気で、いくぜっ！
258 逃げても…いいんだぞ
259 燃えろ、炎よ！
260 凍りつけっ！
261 雷（いかずち）よ、敵を撃て！

### ◆ガロッシュ
262 そこかっ？
263 当たってくれ！
264 これでどうだっ！

### ◆ジェイド
265 そこだっ！
266 的は外さん！
267 これでトドメだっ！

### ◆ペンコ
268 くぴっ！
269 くぴっくぴっ
270 ぴぴっ！
271 くぴーッ！
272 ぴっぴっ、くぴぴゃッ！
273 ぴっ！
274 くぴー…

### ◆パペッツ
275 やあっ！
276 それっ！
277 ごめんねっ！
278 うぁっ！

### ◆ドミネート
279 虫けらがあっ！
280 下がれ愚民ども！
281 無礼者めがっ！

### ◆デスヘレン
282 邪魔よっ！
283 …刻んであげるわ
284 ブルザムよ、力を！

### ◆バリアント
285 とりゃああ！
286 帝国の犬め！

### ◆ステラ
287 えいっ！
288 ここは通しません！

### ◆ティラニィ
289 勝負だ！
290 くたばれ帝国っ！
291 後には引けぬっ！

### ◆クリュエル
292 目障りなんだよ！
293 死にたいようだなぁ…

### ◆レリアンス
294 はっ！
295 この一撃、受けられるかっ!?

### ◆サイオス
296 そこを動くなぁっ！
297 私に勝てると思うかっ!?
298 もう勘弁ならんっ!!

### ◆タッカ
299 おらおらおらっ！
300 ダッカ様に逆らうかっ！
301 死ね死ね死ね死ねえっ！

### ◆マッドビースト
302 人間風情が…片腹痛いわ！
303 貴様、美味そうだなぁ…
304 …ひねりつぶしてくれるぅッ！
305 これが、闇の力だあっ！
306 ええい、面倒だっ！

### ◆ヤシャ
307 参る！
308 死ね…
309 南無…

### ◆グラシア
310 行きますよ
311 天罰です！
312 神よ…力を！
313 もう、許せません！
314 光、あれ！
315 来たれ、煉獄の炎よ！
316 来たれ、裁きの雷（いかづち）よ！
317 奇跡を起こしたまえ…
318 食らいなさい！
319 精霊よ私に召喚の力を！
320 まだ…死ねません！
321 神と光のもとに我、汝に祝福を与えん！
322 我、祝福を与えん

### ◆ケイト
323 そこねっ！
324 もう許さないわっ!!
325 いいとこ見せなくちゃ☆
326 逃がさないっ！
327 いただきっ！
328 あたしにまかせて！
329 うそ…、しっかりしてっ

### ◆エキュアル
330 ふっ！
331 とぉっ！
332 食らえっ！
333 勝負だ！
334 まだまだ行けるっ！
335 風よッ！
336 嵐よ！

### ◆イザベラ
337 負けません！
338 いきます！
339 えいっ！
340 させません！
341 もう…大丈夫です
342 …お守りします
343 光よ、来たれ！
344 下がりなさいっ！
345 容赦はしません…
346 異形の神よ、力を！

### ◆ブリジット
347 負けないわよっ！
348 そーぉれっ！
349 いーかげんになさい！
350 燃えちゃいなさい！
351 熱いの行くわよっ！
352 雷、落っちろっ！
353 そーれ、どっかーん！
354 気力充実っ！
355 魔力充填っ！

356 霊鳥召喚！
357 魔神召喚！
358 狂神召喚！
359 龍王召喚！
360 覇王召喚！
361 魔獣召喚！
362 精霊神召喚！
363 雷神召喚！
364 氷魔召喚！

◆ケクロプス

365 来るかっ！
366 命知らずめ！
367 やれるかっ!?
368 邪魔はさせんっ！
369 ウォーオオッ!!
370 目覚めよ、竜の血よ！
371 げんぶてんしょう！

◆ローリィ

372 ブヒィィンッ！
373 ブヒンッ、ヒヒヒィンッ！
374 ヒヒヒィィンッ！
375 ブヒヒィィン…

◆サウザン

376 グウォォオーウ
377 ブギャァアオゥッ
378 ヴァアァァァァッ…
379 …ヴォォォオーウッ

◆レオン

380 うおおおおっ！
381 その程度かっ！
382 まだまだまだっ！
383 叩きつぶすっ！
384 たたっ斬る！

◆オネスティ

385 ふっ！
386 覚悟はよろしい？
387 これで、決まりです
388 まだまだですね
389 突撃します

◆プロフォンド

390 たあっ！
391 それっ！
392 愛する妻のためにっ！
393 とぉーッ！
394 そぉれぃッ!!
395 燃えろ！
396 焼き尽くせ！
397 これでどうだっ！

◆ハラルド

398 そこだあっ！
399 俺は負けない！
400 この矢を受けてみろっ！
401 俺に任せろっ！

◆ベンドルフ

402 くぇーいッ！
403 キミ、ホントは弱いでしょ！
404 弱点はお見通しですよぉっ！
405 いってみますかぁ！
406 肉体労働は苦手だなぁ！
407 ちょっと来てくれるぅ?!

◆スピリテッド

408 はっ！
409 とりゃあ！
410 逃がさん！
411 死ねぇっ！
412 誰にも邪魔はさせぬ！
413 アァッ!!
414 …殺すッ!!
415 死ねえいッ！

◆ジュウベエ

416 ふっ
417 孤月！
418 円月剣！
419 瞬殺！
420 秘剣、カマイタチ！
421 秘剣、鬼百足（おにむかで）！
422 秘剣、海座頭（うみざとう）！
423 逃がさぬ
424 我が身体は鉄なり…
425 成仏いたせ！
426 出ませい、餓鬼王！

◆プリムラ

427 ひゃあああ！
428 よーいしょっと！
429 あたーっく！
430 あなたなんかだーい嫌い！
431 そーれ、ぐるぐるぐるぐる
432 プリムラにおまかせっ！
433 私におまかせっ！
434 おっしおっきよ?!
435 のーてん直撃ぃ！
436 助けてフェニックスさーん
437 助けてウェンディゴさーん
438 助けてタナトスさーん
439 助けてティアマットさーん
440 助けてゴーレムくーん
441 助けてヘルドラゴンさーん
442 助けてゼピュロスさまー
443 助けてトールおじさーん
444 助けてお姉さま?!

◆マーキィ

445 あなたおいしそうね…
446 あなた、目障りだわ！
447 勝てると思って!?
448 邪魔よ
449 ふふふっ…
450 冷たいのはお好き…？
451 わたし、冷たい女なの…
452 心まで、凍ってみる…？
453 楽にしてあげる
454 魂、いただくわ
455 これでどう!?
456 熱いのは苦手…
457 おいで、我がしもべよ
458 出よ、タナトス！
459 おいで、闇の眷属よ
460 出よ、ゴーレム！
461 出よ、ヘルドラゴン！
462 出よ、ゼピュロス！
463 出よ、トール！
464 応えよ！ 我が影！

◆タルク

465～470（※「翻訳」の項を参照）

◆ウノマ

471 ひょほほほほ！
472 あーりゃりゃりゃ
473 ほーれほーれ！
474 あーラーメン食べたい
475 晩飯はまだかのう？
476 うぃーよヒック
477 はぁー眠いのぅ…
478 むぅん？
479 まぁる見えじゃぁ…☆
480 本気出してみるかのぉ？

◆ビショップ

481 フッヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘ！
482 死ねい！

◆クイーン

483 おーっほっほっほ！
484 往生際の悪いっ！
485 死ねええぇっ！

◆キング

486 雑兵共がっ！
487 トドメを刺してくれる！
488 うぉりゃあ！

◆ボーン

489 うりゃあ！
490 ブッハハハハハハ

◆ナイト

491 ふっ、無駄なあがきを
492 このゴミ共が…

◆ルーク

493 とおりゃああああ！
494 そこを動くなあ！

◆クラーク

495 はあっ！
496 負けられません！
497 怖いですか？
498 フッ、そんなものですか
499 フッ、怖いですか…

◆ブルザム

500～506（※「翻訳」の項を参照）

◆デファンタ将軍

507 覚悟っ！
508 この逆賊め！
509 いざ、勝負！

◆大司祭／赤

510 喰らえええっ！
511 ブルザム神よ力を！
512 異教徒共めが！
513 ここは通さん！
514 …やらせるかぁッ！

◆大司祭／紫

515 喰らえええっ！
516 ブルザム神よ御力を！
517 異教徒共めが！
518 ここは通さん！
519 やらせるかぁ！

◆大司祭／緑

520 喰らえええっ！
521 ブルザム神よ御力をぉ！
522 異教徒共めが！
523 ここは通さん！

◆[illegible]テ

524 喰らえ、鉄扇真空波っ！
525 があっはっはっは！
526 神に逆らう愚か者め！
527 ブルザム神よ、力を！
528 この風、受けてみよ！

◆[illegible]

529 なぜ、戦うの…？
530 あなたも、敵？
531 私…何をしてるの？
532 殺してやるッ!!
533 もう、いやあああっ！
534 私の力、見せてあげる
535 これは、…誰の力？
536 あなたの力、そんなものだったの？

◆クタン

537 食らいつくしてくれる！
538 貴様に未来はない！
539 見えるぞ…貴様の動き
540 無駄な抵抗を…

◆カルム

541 その程度か？
542 人間の割に…やるな
543 片手で十分だ
544 まだだ…まだ足りん！
545 この雷（いかずち）に耐えてみよ！
546 これがヒュードルの力だ

## セリフ翻訳 —— タルク・ブルザム

◆タルク

| | 収録音 | 台本 |
|---|---|---|
| 465 | しょっこだなぁ | そこじゃなあ！ |
| 466 | 逃がさねぞ！ | 逃がしゃせん！ |
| 467 | そぉんら行（ゆ）けぇ！ | そおら行けえ！ |
| 468 | ちゃんとあたれぇ！ | こりゃ、ちゃんと動け！ |
| 469 | 大地の力だぁよ | 大地の力じゃあっ！ |
| 470 | あンらー、たまげたかー？ | ——（※元の台本にはなし） |

◆ブルザム

| | 収録音 | 台本 |
|---|---|---|
| 500 | オイボロム | 滅びよ… |
| 501 | エンマンノコニラキヨ | 光の軍団め… |
| 502 | イヤマムシリティ！ | 消えてしまうがいい… |
| 503 | ウマズール！　ハヴァナーガゥ！ | 我が名はブルザム（最初の一撃） |
| 504 | ウインボアラキソニナイ | 闇の力を見よ！ |
| 505 | ァアァアアアォオゥウゥゥウンッ!! | ぐおおおおおおっ！（断末魔） |
| 506 | ヴあぁぁあぁあァおォオうぅゥッ!! | ぐおおおおおおっ！（断末魔ロング） |

## ボツ台詞集——台本のみに存在する幻のセリフたち

◆レリアンス

はっはー！ ——必殺技1
そおれっ！ ——必殺技2
正義の剣を喰らえっ！ ——必殺技3
私に勝てるかな？ ——必殺技4
おおおおっ！ ——必殺技5

◆ケイト

お願い、倒れてっ！
しっかりしてえっ、ジュリアンっ！ ——ジュリアン死亡時

◆ケクロプス

激震崩捶！（げきしんほうすい） ——必殺技
散弾落踵脚！（さんだん・らくしょうきゃく） ——必殺技
騰空連脚！（とうくうれんきゃく） ——必殺技
鳳凰空舞脚！（ほうおう・くうぶきゃく） ——必殺技
天地爆砕！（てんちばくさい） ——必殺技

◆プロフォンド

これは、どうかなっ！
ステラの…仇っ！
風よ来たれ！ ——ヘルブラスト低レベル
嵐よ来たれっ！ ——ヘルブラスト高レベル
吹け、癒しの風よ！ ——ヒール用

◆ウノマ

アイリン見とるか?!? ——必殺技6
うひょっと！ ——魔法1
おひょっと！ ——魔法2
ほいほいっと！ ——魔法3

◆ジェーン

くうっ、殺してやる！ ——必殺技4
うそ…ジュリアン！ ——ジュリアン死亡時

※各セリフ左脇の数字は、プレミアムディスク内「サウンドテスト　VOICE」での検索No.

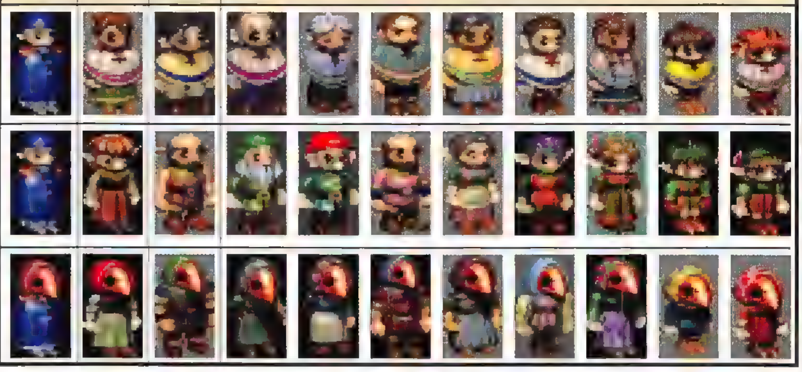
ACTORS

麻生　智久
今村　直樹
江川　央生
置鮎　龍太郎
大野　まりな
大本　眞基子
岡田　加奈子
辛野　善之
小松　里賀
私市　淳
里内　信夫
佐藤　正治
塩沢　兼人
塩屋　浩三
高塚　正也
高戸　靖広
田中　一成
田中　和実
戸北　宗寛
中山　真奈美
西田　裕美
西脇　保
野上　ゆかな
野島　健児
林　延年
藤巻　恵里子
堀江　秀尚
前田　愛
増谷　康紀
柳瀬　なつみ
山田　真一
山本　百合子
（敬称略・50音順）

# 村＆町散歩

戦士たちの休息場所として、また、物語をつむぐ場所として、「フォースⅢ」世界に現れる町や村。個性的でカラフルなこれらの土地には、意外なイベントや装飾のお遊びがたくさんつめこまれている。シナリオ3で、ペンとペンコを仲間にしていた時だけ見れる子ペンのイベント（本陣で主人公のいずれかがペンに話しかけると発生）。これは開発部長の田口氏が創ったお遊びの1つだが、他にも、当初のシナリオにはなかった多くの楽しいイベントが、開発者たちの手で創られている。

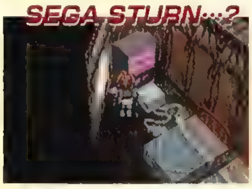
| | 神父 | 道具屋 | 武器屋 | その他の住人たち |
|---|---|---|---|---|
| マヤ村 | | | | |
| 森エルフの村（スタンプ村） | | | | |
| ブルザム教徒の町（レモテストの都） | | | | |



## マヤ村
SCENARIO 3

古代文明の超技術を今に伝える、空飛ぶ村マヤ。ゲームスタート時の案内人たる不思議な賢者イシャハカットを長老とするだけあって（？）どこかで見た人々や装飾品も多く見られるのだ。

SEGA STURN…?

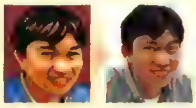


武器屋奥には「イノベータが使っていた」と言う古代兵器？自サターンが……！

### Ⅰ SEGA＆CAMELOT出没地

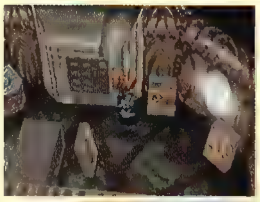
**道具屋の看板娘**
その正体は、セガ社員で広報の佐川悦子女史。もちろんマヤ村でも広報活動を展開中!!

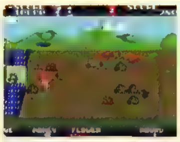
**武器屋の凝り性な主人**
ヨウちゃんこと武器屋の主人は、同じくセガ社員の下里陽一氏。セガのイベントにも出没する？



**威勢のいい酒場の主人**
「シャイニングフォースⅢ」を製作したキャメロットの副社長、高橋秀五氏。詳細は240ページ。

### Ⅱ セガ屋の中の奇妙な装飾

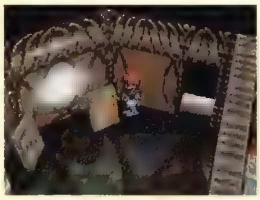




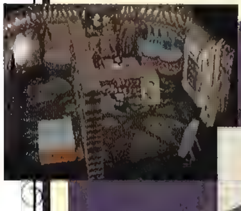
**デイトナUSA**
道具屋の壁際にある看板、左側はセガの代表的なレースゲーム。車好きな開発・坂本氏が好きなゲームの1つだとか。元は業務用だが、サターンでも'95年に発売。

**ガールズガーデン**
セガマークⅢで15年前に発売した、女の子が熊を避けながら花を摘むアクションゲーム。同ソフトのROMに描かれた絵が看板になっている。坂本氏が好きなゲーム。

**おそ松くん はちゃめちゃ劇場**
'88年発売のメガドライブのソフト。同名の漫画の主人公が活躍するアクションゲームで、開発・坂本氏が個人的に持っていた。色々と思い出深いゲームだったらしい。



**クロックワークナイト ～ペパルーチョの冒険**
ぜんまい仕掛けの滑稽な騎士がオモチャの国を救う、セガのアクションゲーム。上・下巻（＋上下をあわせた福袋）がサターンで発売された。坂本氏のお兄さんが開発に携わっていたもの。



マヤ村を担当、多数の看板やサターンを描いたのは、兄弟揃ってゲーム開発関係者という坂本氏。「〈ガールズガーデン〉が解っていただけたら、描いたかいがありますね」

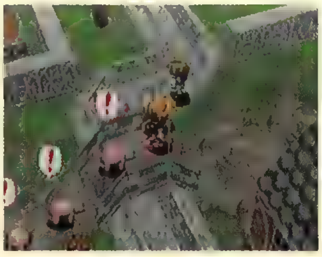
開発 坂本氏

## アイロ村
SCENARIO 2

1つの町（村）は基本的に1人の開発者が担当。「地中海風で」というようなテーマや大まかな形以外は各担当が自由に創っているという。アイロ村のイベントも…。

### 当初の企画にはなかった？ 3匹のブタ

ペンコ卵発見イベント。卵を見つけやすくする為、当初いなかったブタを連れ歩けるようにしたとか。



ご紹介した他にも数多くの見所を創り出し、随所で使われている光の光のエフェクト等も作成した清水氏。「シュウベエの桜、普通は見ない人の方が多いので一度見てもらえると嬉しいです」

**シュウベエの桜も**
シナリオ3でシュウベエを助けないと見れる、桜が散るシーンも清水氏の作

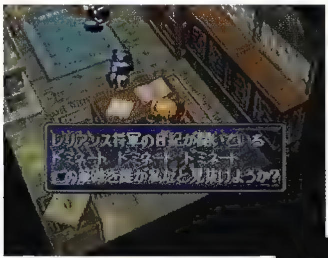
## アスピア城下町

**愛の裏話**
アスピニア城下町で見られるペンとペンコの可愛らしい愛のイベント。だが実は……？

企画から「任せた」と言われて最初作られたバージョンは、リアルすぎて女性開発陣が絶句したとかしないとか。

# 本棚を覗く

「シャイニングフォース」シリーズの楽しみの１つに本棚がある。今回も、ゲームに役立つヒントから物語の核心に触れるもの、登場人物の意外な側面を見せてくれるものまで、実に多くの本が読める。その中から、オススメのベストセラー書を何冊か覗いてみよう。

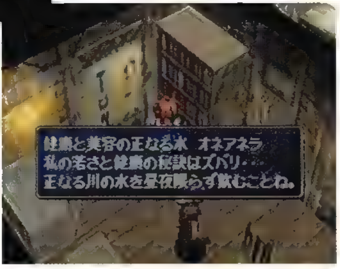


### バーランド

読めるものは、何も本棚だけにあるとは限らない。バーランドで、占領者の帝国軍本部となった元領主邸の２階奥、執務室の机の上を調べるとリリアンス総督の日記も読める。

### オーラル村

【健康と美容の正なる水／オネアネラ】老夫婦の家にある、オネアネラの長寿と健康の秘訣を記した本。女性的な口調で書かれているが、実際にオネアネラが女性かどうかは謎。




### フラカルド城

城には主人公の１人シンビオスと家族の悩みを、窺えるような本がある。シンビオス【偉大な父を越えるための心構え】、姉マーガレット【結婚前の3ヶ月で料理上手になる方法】、父コムラード【老後を男ヤモメで過ごす方法】。

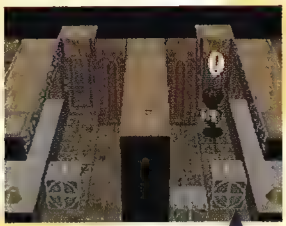
### サラバンド[illegible]

メディオンが皇帝を助けた後、ヘッドランド荒野に出てからリターンで戻ると、グラビー私室本棚で、とある古い日記が見つかる。内容は……。

### アナフェクト村

最後に、本に見る大陸料理をご紹介しよう。【海の魚のおいしい食べ方／まず木の実や草の芽をとろ火でにて次にぶつ切りの魚をナベにいれる】

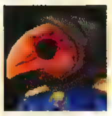
---



いつも武器屋か道具屋のどちらかしかいない複合店。【3日でできる！変身の術　手引き書】を愛読する店主だが、果たしてどちらが本当の姿?!

アイロ村の変身SHOP ▲

異教徒を無理矢理ブルザム教に変えることで有名な教会。



ブルザム神父

▲レモテストのブルザム教会

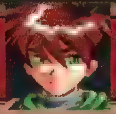
一度は訪れたい

# 迷所ガイド

パルメキア大陸の「迷所」を2ヶ所ご紹介。「名所」の方はp126～のタウンガイドにて。

---

# タンスの中身拝見します！



## シナリオ1の場合

タンスメッセージ
（▼＝キーを押してセリフを進める部分）

中は真っ暗だ・・・▼

変なにおいがする・・・▼

**わっ▼**
ゴキブリだ！

中でカサカサ音がする・・・▼

何かいる！・・・ような気がした▼

・・・こ　これは！▼
見てはいけない物を　見てしまった！

・・・なんと！▼
中はガラクタばかりだった・・・

**ギクッ！▼**
ネズミと目が合った

**おおっ！▼**
すごい下着がある！

部屋に置かれたタンス。覗き見対策用にしっかり閉められていることも多いが、大方のタンスは開けることができ、時には金貨が見つかることもある。では、金貨が見つからない時タンスの中身はいったいどうなっているのか。ちょっと覗いてみよう。

## シナリオ2の場合

**ううっ！▼**
・・・男臭い

・・・クンクン▼
いい香りがする

少し湿っぽい▼

**ポッ▼**
セクシーな下着がある

**うわーっ！▼**
中はカビだらけだ！

きれいに整頓されている▼

んっ？▼
なぜかムチとローソクが・・・

おっ！▼
おやつ発見！

あっ！▼
捨てたアイテムが
こんなところに・・・

**ドキッ！▼**
ブルザム僧の仮面がある！

## シナリオ3の場合

**おおっ！▼**
たくさんの筋トレ用具がある。

秘密の日記を発見！▼
・・・しかし！
さすがに『主人公』も
これだけは見なかった。

あれれ！▼
何も入ってない。

・・・にやり▼
毛生え薬とカツラがある！

他人の家の戸棚を
勝手に覗いちゃいけないよ！▼
・・・と書かれた紙が貼ってある。

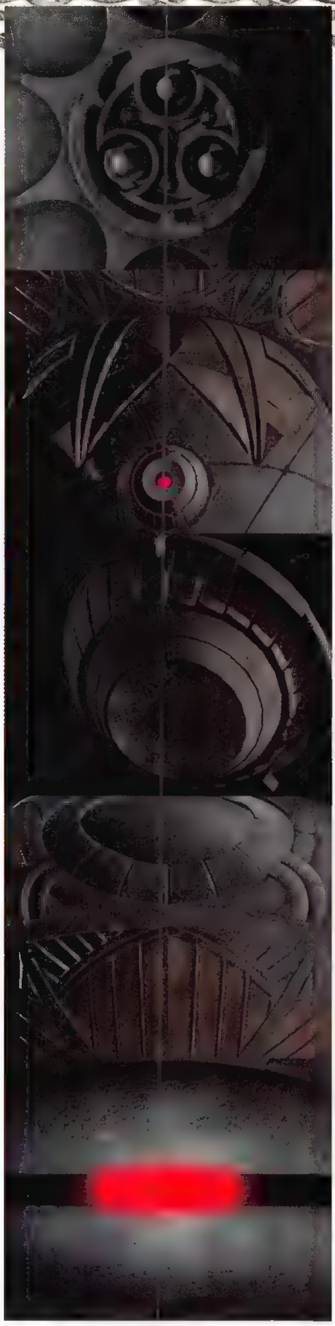
懐かしい絵本を発見！▼
『主人公』はしばらく
読書にふけった・・・。

名前入りのパンツがある。▼

**わっ！▼**
かくれんぼしてる
おじさんが　いる。

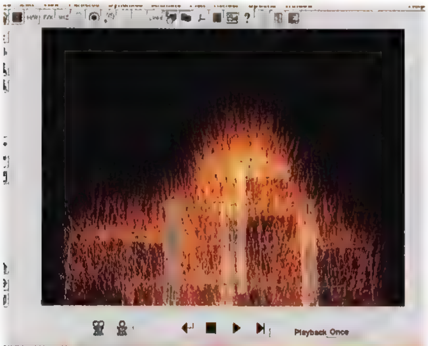
・・・カビ臭い。▼

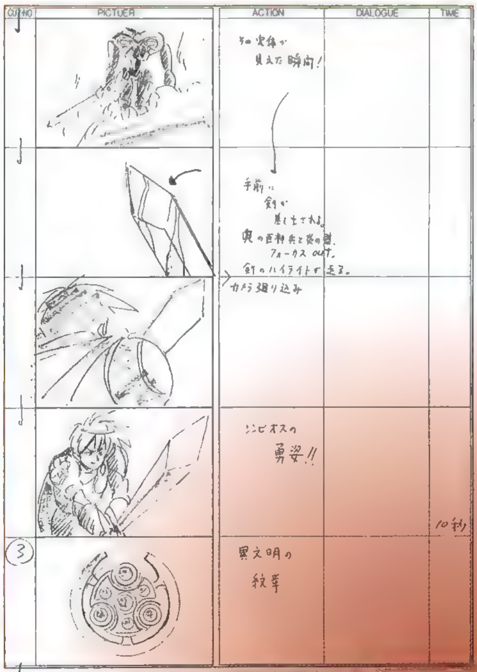
**げっ！▼**
キノコが生えている。



# The Movie

*Original Plan* CAMEROT SOFTWARE PLANNING
*CG MOVIE* LINKS Corporation
*MUSIC* MOTOI SAKURABA



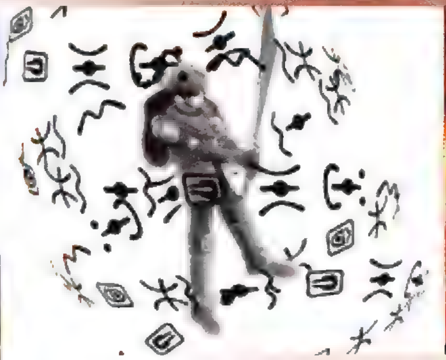


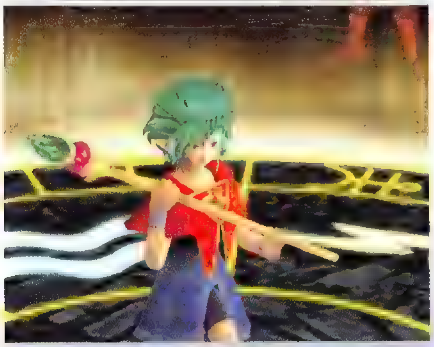

## 発表会用CG

上は「SHINING FORCEⅢ」の製作発表会で使われた、稼動するワルキューレのムービー。本編では使用されなかったが、砲塔部分の稼動シーンなどもリアルに再現されている。

製作者側が「TVアニメのオープニング（以後OP）を意識し、また、OPにも『シンクロニシティ』を取り込んで、思わせぶりな雰囲気を感じられるようにした」と言うOP。シナリオ１でも神子グラシアやブルザム、ワルキューレ等が描かれ、未来を予感させている。なお、シンビオスの周囲を謎の文字が取り巻く場面は、彼が神子グラシアの加護を受けているイメージを表しているのだという。（文字は「古代文字【世界設定・P158】」）

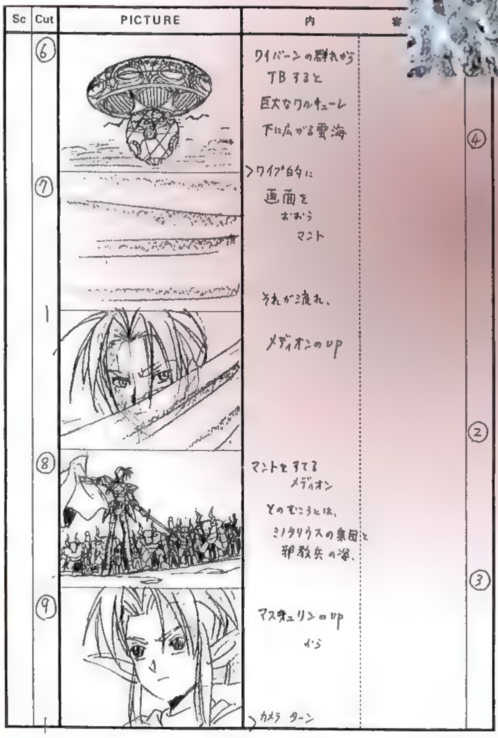
## Scenario1 Opening

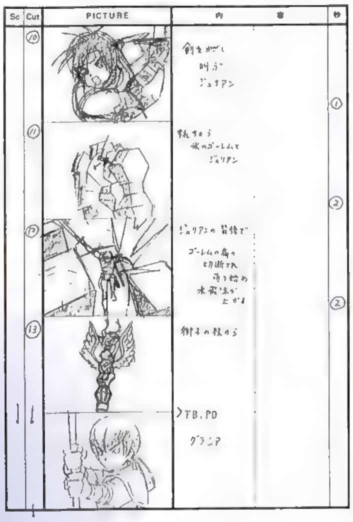


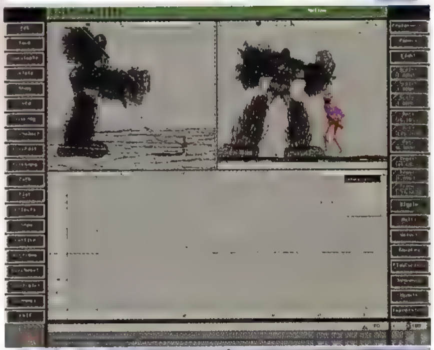


全シナリオとも美しい効果が散りばめられているOP。煙や炎、水しぶきなどは、まず点や線などで表現された簡易のポリゴンモデルで動きをシミュレートされた後、製作会社LINKSが独自に開発したソフトを使ってそのデータに質感をつけたもの。シナリオ3では、氷だけでなくキャラクターの瞳にも光が反射し、周囲の光景も映り込むようになっている。なお、シナリオ3OPのテーマは「多勢に無勢」だとか。

## Scenario3 Opening





## Scenario2 Opening

見過ごしそうな細部まで作りこまれたシナリオ2のOP。帆船の遠景で、砲撃を受けた船の船首にいたメディオンがよろけることや、すれ違い様、戦艦側面の砲台の蓋が徐々に開くことには気づいたろうか？

# Creator's Talk

## Illustrator：山内 真

Observer：宇野正明（キャメロット企画制作部部長）

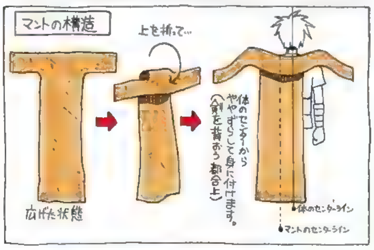
### ──シャイニングシリーズに関わられたきっかけは。

山内■宇野さんがまだ他で仕事をしていた頃、ワールドマップ描きの仕事をいただいたことがあるんです。それで、宇野さん経由でキャメロットでもマップを描かせていただくことになったのが最初です。
宇野■頼んでみたらすごく良かったんです。それを見たうちの高橋（=キャメロット社長）が「この人は本当はマップだけじゃないよ」ということで、1度会社に来てもらって話をしたんですが、これがまたゲームのこと詳しくて。RPGの世界観も理解してくれているし、ゲームのこともよく解ってる。で、こんな人にマップだけ描かせるんじゃもったいない、ということになったんです。実際イラストレーターってゴマンといると思うんですけど、これだけゲームやRPGのことを分かってくれる人って、なかなかいないんですよ。キャラクターデザインにしても同じでしたね。鎧にしろ衣装にしろ、我々が用意して「こういう風に書いてください」と注文するものではないと思うんです。それどころか「こういう主人公はどうですか？」とかどんどん言ってもらえた方がありがたいじゃないですか。例えば「剣士を」って頼んだら、それで想像力を広げて描いてほしいんですよ。我々の方でキャラの身長や体重まで設定したくない。イメージすら創りたくないんです。だから「シャイニングフォースⅢ（以下「ＳＦⅢ」）」も最初は「主人公お願い」ってそれだけでした。
山内■メディオンは１回リテイクがあったかなぁ。ジュリアンは１発ＯＫでした。
宇野■上がってきた山内さんのイラストを元に、高橋がストーリーを作っていく感じだったんですよ。
山内■ある意味最初のうちはキャッチボールですよね。こっちが描いて、向こうのシナリオとか設定ができて、それをみてまたこっちが修正入れて……っていうやりとりの繰り返し。もっとも最初のうちは、イラストを出したらその場でＯＫかリテイクか、だけでしたけど。シナリオ１の時は職業と性別だけ伺って──、時には何もなくて、こちらから男か女か聞いたこともありましたね。種族も一応言われた……かな？　何しろ何十人もいるので、種族が指定されてなかったのもいるんです。そんな形で始めたのが２年ほど前ですかね。本当に自由度は高いんですよ。ですからまだ本当に最初の頃、社長の頭の中でイメージが固まっていないときは、ここぞとばかりにやりたいものをガンガン出しちゃいましたね。
──楽しそうですね。
山内■楽しいですよ、最初のうちは(笑)。でも、３作分ありますし、色々大変な部分もありました。
──そう言えばペンも山内さんが描かれたと伺ってますが、高橋社長が「『This is a PEN』にしたくて３度言いにいったんだけど全部、冗談でしょって笑われた」という話は事実なんですか？
山内■それは事実です(笑)。社長達と打ち合わせするじゃないですか。でも、そのうち80%が冗談なんですよ。仕事の話は２割くらい。だから……。
宇野■でもこれは確か言ってたよね。「マジで頼むよ」って(笑)。本当の話。
──キャラは最初から全部できていたんですか。
山内■いいえ。シナリオ自体がゲーム製作と同時に書き進められていましたから、シナリオが進んで新しいキャラが出ると発注される、とかもありました。
宇野■うちは、シナリオが終わると「じゃあそろそろマスターアップ」ですから。今回は完成の一ヶ月くらい前までやってましたよ、シナリオは。決して遅いわけじゃなくて、逆にあれを２、３ヶ月で描こうっていう方が無謀な話なんです(笑)。
──特にお気に入りのキャラとかはいますか。
山内■皆好きですけど、一番と言うならこれですね。「シャイニング・ザ・ホーリィアーク（以下「ホーリィアーク」）」のアーサー。
──その「ホーリィアーク」にしても、山内さんのデザインは結構独特ですが、武器とか衣装とか、参考にされた資料などがあれば教えてください。
山内■特にないですね。雑誌とか見ていて無意識に吸収してるかもしれないけれど、特に何を見て、ということはしていないです。時代考証とか凝っちゃって中世の武器とか見始めると、逆にその「お話の中でのリアリティ」がなくなっちゃいますよね。本は一応持っていますけど、真似したりとかこだわったりとかは、あえて避けています。雰囲気とかイメージだけは参考にしてますけど。プロフォンドとかは、わざと現代的な服にしたりとかしてますし。
──それじゃ、個人的な御趣味とか好きな本は。
山内■毎週読んでるのは「ぴあ」(笑)。映画狂なんですよ。何でも観ますけど、基本的にハリウッド娯楽が好きです。今のところナンバーワンは、クリント・イーストウッドの「許されざる者」かなぁ。あと、絵を描いている時は洋楽をかけっぱなしにしてます。僕のガソリンみたいなものなんですよ。特にメタル系の「インダストリアル」とかが好きです。深くて濃いですよ、ヘビーロックは（笑）。

## キャラクターデザインは
## ある意味企画者とのキャッチボール

ホーリィアーク主人公
アーサー設定ラフ

イメージイラストラフ案




メロディ
CGモデル用
ラフイラスト

### Shin Yamanouchi

「ＳＦⅢ」「ホーリィアーク」のメインイラストレーター。漫画家のアシスタントを経た後にデザイン会社に入社。その後会社を出てフリーとなる。関わったゲーム作品は●パッケージ「ＲＰＧツクール」●ワールドマップ「ビヨンド・ザ・ビヨンド」、「シャイニングウィズダム」他。ゲーム以外では「スーパービックリマン」のシールなど。

## ホーリィアーク
## オープニングイベント用絵コンテ

右は「シャイニング・ザ・ホーリィアーク」で、物語を始めるとすぐに起こるオープニングイベント用の絵コンテ。他にも、各キャラクターのレベルアップ時のしぐさや技を繰り出す時のポーズ（【ホーリィアーク／p213】に一部掲載）、エンディングムービー用の絵コンテなど、多くのものが山内氏によって描かれている。

This Illustration from SHINING THE HOLYARK

――今までで一番お気に入りの作品はどれですか？

山内■「ホーリィアーク」の縦のイラストかな。確か一番最初に描いたイラストです。B2くらいのサイズで描きましたから、時間も相当かかりました。塗りだけで1週間くらいかかってます。でかい絵が描きたくてやったんですけど、1週間くらい過ぎたら、やめときゃよかったって後悔しはじめましたね(笑)。でも、ディティール（＝細部）とかは、ある程度の大きさがないとかえってつらいんです。それと、セガさんの方で、ゲームショウで巨大なクロス地のタペストリーを作るという話になって、最低限このサイズじゃないとキツイ、という話もあったので。実際ショウに見に行ったら、絵の1部バッカリとでかい穴があいちゃって（笑）、マルチ画面が入ってしまったんですけど。画材は、このイラストに関しては、アクリルのリキテックスとガッシュですね。最近はマッキントッシュのPainterとPhotshopを愛用してます。最初はずっと手書きだったんですけど、2、3年前に、他の方に「CGの方が今っぽくていいでしょ」って聞いて使い始めました。1枚の作品にかかる時間は、サイズにもよりますがだいたい10日前後。イラストの構成案は、最初の内は果てしない枚数出してましたけど、それじゃ逆に会社（＝キャメロット）側も迷っちゃうんで、最近は数を減らして3枚くらいを目安に提出してます。

――各作品で苦労された点などは。

山内■悩んでいると言えばいつでも悩んでますよ、毎回(笑)。だいたいRPGのタイトルだと、イメージって言うのがある程度決まっちゃってるじゃないですか。だから構図だけでバリエーションを出さなければいけないっていうのが大変なんです。

――「ＳＦⅢ」だと3枚メインイラストがありますが、各イラストにイメージなどはあるのでしょうか。

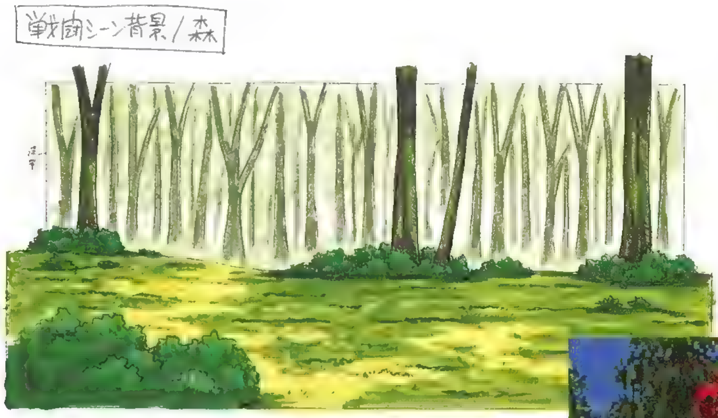
山内■イラストを描いたのは、各シナリオの製作進行が半分いっているかいっていないかっていうくらいの時でしたけど、一応、各シナリオのメインとなる舞台を背景に持ってこよう、と思って描きました。シナリオ3は、意表をついてわざとああしたんです。1、2が主人公メインで戦うシーンなら、今度はジュリアンが何かやるだろう……と思わせておいて後ろを向いちゃうっていうのはどうだろう、と。1と2の主人公を左上の方で向かいあわせたのも、思わせぶりな感じにしたかったのがあるんです。

――関わったゲームのプレイはされてますか？

山内■「ＳＦⅢ」はプレイするタイミングをハズしてしまったんですが、時間ができたらやろうと思ってます。最初に関わったゲーム「ホーリィアーク」はやりましたね。あれは、アイデア出しからキャラクターデザイン、モンスターのモーションなど、グラフィックの要になる部分をほとんどやらせていただいた作品です。例えば古代文明の紋章（【古代文明／p158】掲載）とかも、ゲームそのもので何か1個、シンボルマーク的なものがあればいいな、と思ってデザインしたんです。これは「ＳＦⅢ」でもですが、古代文明に関わる各キャラの鎧とかに、あえて使ってますね。古代文明の力が宿ってるぞ、と示唆したかったんです……確か（笑)。「ＳＦⅢ」ではシナリオ2、3はキャラクターで精一杯になっちゃったんでできなかったんですけど、シナリオ1の時には仕込み時間が長かったので、社長たちと一緒にちょろっとアイデアも考えてました。海上都市とか、列車のデザインもやったかな。キノコ（＝ワルキューレ）も自分で結構気にいってます。ちょうど「ホーリィアーク」の直後で、まだフォースⅢを作るって言う企画段階の時ですね。社長が円盤みたいなのを出したいって言うことで、じゃあ新たに作りましょう、となって作ったのがキノコだったんですよ。あと今回は、モンスター関係は、シナリオに絡んでくるようなキャラだけやらせてもらいました。レインブラッドとか。でも、描いてるときは無意識だったんですけど、出来上がってみたら「あれ、これエンペラーコマンドじゃん」（笑)。スターウォーズでエンペラーの横にいるヤツなんですけどね。

――今後何か他に描いてみたいものなどは？

山内■ゲームの仕事に入る前に色々やってたんで、今はゲームでやっていきたいという気持ちがすごく強いんです。中でもRPGっぽいものは今後もやりたいんですけど、かと言って、それにガチガチに縛られるのは面白くない。ジャンルに縛られると、だんだん煮詰まって来るじゃないですか。だから自由な状況でやってみたいなって。とにかく、これからもずっとゲームの仕事に関わっていきたいですね。




シャイニングフォースⅢ　戦闘背景イメージ

### 戦闘背景

「ＳＦⅢ」では、キャラクターデザインに関わった他、サラバンドなどのイメージ、戦闘背景なども考案。下は、左にある戦闘背景の原案を元に作られた実際のゲーム画面だ。

**ゲームの仕事はずっと続けたいですね…Shin.Y**

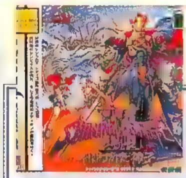
# DATA BANK

SCENARIO 1

## 「王都の巨神」

発売日　1997/12/11
機種　　サターン
ジャンル　シミュレーションRPG

「フォース」シリーズ第３弾。３部作の１話目で、物語はシンクロニシティ形式をとり、共和国と帝国の対立を中心に共和国の剣士から見た戦いを描く。友情支援や二元戦闘等を盛り込んだ戦闘に、ＤＳＰを活用した透明感ある自然なビジュアルも楽しめる。視点は360度回転可能。



SCENARIO 2

## 「狙われた神子」

発売日　1998/4/29
機種　　サターン
ジャンル　シミュレーションRPG

３部作の２話目。帝国と共和国の戦いが、今度は帝国王子の視点で綴られる。映像に加えて戦闘もパワーアップ。戦艦での砲撃戦など一風変わったバトルが楽しめる他、シナリオ１のクリアデータを継承すれば、前に選んだ結果によって変わる、自分だけの物語を遊ぶこともできる。

SCENARIO 3

## 「氷壁の邪神宮」

発売日　1998/9/23
機種　　サターン
ジャンル　シミュレーションRPG

３部作の完結編。一介の傭兵を主人公として、帝国や共和国という枠を超えた真の敵との戦いが描かれている。１～３各シナリオのクリアデータが継承可能で、システム、ビジュアル、バトルともに強化された。シナリオ１、２の主人公たちとともに決戦に挑む、３軍戦闘は圧巻。

## SHINING FORCE III システム用語解説

### DSP

Digital Signal Processor。デジタル信号加工用マイクロプロセッサで、本作では水等の動き、透明感を生むのに使用。

### 二元戦闘

１つの戦闘の中で、複数の異なるバトルマップを同時平行しながら戦うこと。シナリオ３の３軍戦闘もこの変形版。

### シンクロニシティ・ストーリー

前にとった選択や行動の結果が後の展開に影響を与える物語。会話や仲間に入る顔ぶれ、時には戦闘も変化してしまう。

### 友情支援効果

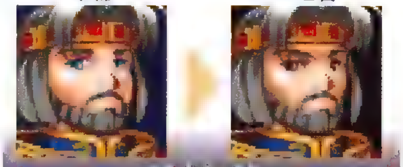
敵を共同で倒したり互いを回復・補佐することで友情を深めた者同士が側にいると、互いの能力が高まる効果のこと。

# Face Graphics

３部のシナリオから構成される「シャイニングフォースⅢ」には、プレイヤーが動かせないノンプレイヤーキャラクターを含む、実に多くの人物が登場する。そんな彼らがゲーム中に見せてくれた、特別なイベント時にしか見れない表情や、シナリオによって異なる表情から幾つかを、ここでご紹介しておこう。

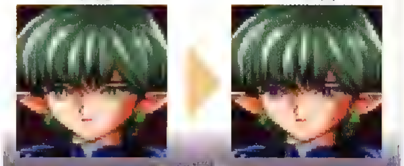
３部のシナリオから構成される「シャイニングフォースⅢ」には、プレイヤーが動かせないノンプレイヤーキャラクターを含む、実に多くの人物が登場する。そんな彼らがゲーム中に見せてくれた、特別なイベント時にしか見れない表情や、シナリオによって異なる表情から幾つかを、ここでご紹介しておこう。

本物　ニセ者



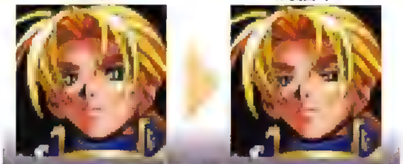
ベネトレイム

本物　ニセ者



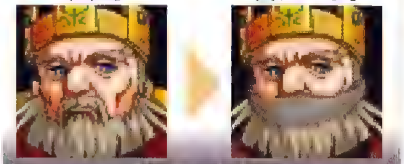
オネスティ

通常　洗脳中



メディオン

平常時　囚われた時



ドミネート皇帝

# Side Story

## ～悲運の恋人たち～

### ●造船所で…メリンダ

メリンダには相思相愛の恋人がいた。だが彼女は造船所で皇帝に見初められ、無理矢理城へ連れて行かれてしまう。その後恋人は哀しみから海へ飛び込み、帰らぬ人となるのだった。

### ●グラビー…引き裂かれた恋

帝国辺境地の領主グラビーは、領地を訪れた少女と恋に落ち結婚。娘も生まれて幸せが続いたが、実はブルザムの元から逃れてきていた妻は、ブルザム本人に見つかり、連れ戻されてしまう。その後、同じ血を引くとして最愛の娘も、妻の兄に奪われてしまうのだった。

### ●不器用な愛…フラッターとバサンダ

ブルザム教の巫女バサンダは、18年ほど前、帝国から独立して間もない共和国に味方を作っておくため、若かりし日のフラッターに近づいた。ところがフラッターは彼女を誠実に愛し、彼女もまた作戦の遂行を越えて彼を愛してしまう。やがて息子ブラーフを産み落としたバサンダは夫の元を去るが、２人とも、死ぬまでお互いを忘れることはなかった――。

例え教科書には載らなくても、人が１人がいれは、そこには必ず１つの物語がある。多くの登場人物を持つ「フォースⅢ」の世界でもそれは同じ。ヒュードルやイノベータ、帝国や共和国といった大きな流れとは別に、その流れに翻弄され、または立ち向かった人々の描く、多くの物語が存在しているのだ。

## ～光の戦い終結後～

### ●スワンプランド領…残された家族

皇帝に極刑を申し渡されていたスワンプランド領主夫人イリアと娘ロマテラ、息子イアソンは、皇帝の野望が費え、帝国軍が撤退したために命長らえる。しかし彼女たちは城にはとどまらなかった。一家は光の聖戦後、開かれた万里の長城の大扉をくぐり、北の大地へ消えていったという。

## シンクロニシティで変化する未来

### ●フロフォンドとステラ…その子ども

ステラのお腹にいた子のことだが、彼女が生きていた場合、父プロフォンドもまた生きていれば慈愛に恵まれた清楚な娘が、死んでしまっていた場合は、立派な跡継ぎの息子が産まれることになるという。どちらが生まれたのかは、――光の聖戦を旅したプレイヤー次第となるだろう。

# Q&A in CAMELOT SOFTWARE PLANNNING

**Q1：メディオンの幼少時代について**

Ａ：母に育てられていた幼少時は、港町の祖父母の家に入り浸っていたため、下町が生活空間となっていた。なお彼の瞳は基本がブルー。光の加減で青緑に見える。

**Q2：デストニア港町にいるジョニィは本当にメディオンの弟分？**

Ａ：NO。ジョニィが勝手に、自分はメディオン王子の喧嘩友達兼弟分だった、と思っているだけらしい。

**Q3：ワルキューレの内部構造は？**

Ａ：「中がどうなっているかって？　お見せ出来なくて残念！（なんちゃって！）」BY CAMELOT

**Q4：ジュウベエの服に描かれた模様の意味は？**

Ａ：名前の「十」の字にちなんだ模様。ちなみに鎧などの模様は、ほとんどその人の家紋。メディオンは、皇帝の家紋がつけられないので別のものがついている。

**Q5：シナリオ３エンディングやホーリィアークに出てくる箱船のイメージは？**

Ａ：「空飛ぶ大聖堂みたいにしたかったんですよね。ツタンカーメンみたいな顔つけて。でも飛びそうにないんでコード名は『とびそに９』(笑)」BY 山内氏

# CHAPTER V

# Shining Series

Shining The Holyark

Shining Series Introduction

# SHINING the HOLY ARK

発売日　1996/12/20
機種　セガサターン
発売元　SEGA ENTERPRISES

## STORY —ストーリィ—

### 日蝕が起こりし日
### 欲望の山に災い降臨す

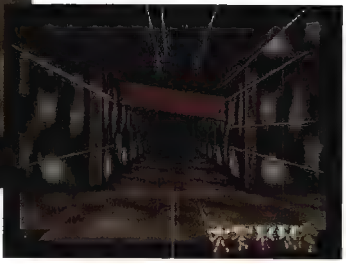
パルメキア大陸中央部に位置する王国エンリッチ。この地に５０年ぶりの日蝕が起った日、千年ぶりに創造主より箱船がもたらされた。古代文明の大神殿があるゴットマウンテンを目指していた箱船は、ヒュードルの千年王国復興を企むパンサーたちからの攻撃を受け被弾、墜落する。その頃、王宮賢者の魔女リリクスにローディ捕獲のため呼ばれた傭兵アーサーら３人が、閉鎖されたデザイア鉱山を訪れていた。ローディと相対していた彼らの頭上に箱船からの脱出ボートが墜落。アーサー・ローディ・メロディの３人は瀕死の重傷を受け、脱出ボートに乗っていた精神体スピリットと共に行動することになる。その後彼らは、イビルスピリットに操られたフォルテとエンリッチ王を御剣で救出し、王と賢者サバトからパンサーたちの野望を阻止するよう依頼を受ける。古代の大神官の儀式により真のイノベータとなったアーサーら３人は、戦いの途中で加わった５人の仲間と共にゴッドマウンテンにいるパンサーたち労性ヒュードルの元へ向かう。激戦の末、彼らは魔女リリクスとパンサーの野望を阻止することに成功するが、３人の中にいたスピリットの内２体はホーリィアークと共に去る。一人のイノベータを残したまま……。

## SYSTEM —システム—

### 広大な迷宮に仕掛けられた謎を解き、大いなる災いと対峙せよ！

３Ｄ空間を自由に冒険するロールプレイングゲーム（以降ＲＰＧと記す）。プレイヤーは主人公（アーサー）の視点で行動。従来のＲＰＧ要素に加えて妖精たちによる先制攻撃（ピクシーアタック）が行なえ、成功した場合は経験値とアイテム獲得の確率が上昇する。また、従来の３Ｄダンジョンでは見られない曲線を描く通路や滑らかにねじれた空間なども表現され、オートマッピング機能も備える充実した内容の意欲作。

## BATTLE & DUNGEON



## ═PIXIES═

ピクシー／フェアリー／サッキュバス／インキュバス／レプラカーンの５種の妖精が各10匹ずつ、合計50匹仲間に加わる。それぞれの妖精は得意な位置に、先制攻撃「ピクシーアタック」を行なう。

# CHARACTER キャラクター紹介

## ARTHER アーサー

若くしてパルメキア大陸中央部に名を轟かす勇猛果敢な傭兵。各地で上げた戦績は数知れず。賞金のためにドライに仕事をこなし、昨日の雇い主の刺客に回ることもいとわない。そんな彼が唯一苦手にするのは女性の涙。お尋ね者ローディの捕獲をリリクスに依頼され、アーサーは２人組の傭兵メロディ、フォルテと共にエンリッチのデザイア鉱山を訪れる。鉱山内でローディと戦闘後、箱船の脱出ボートが頭上に墜落したため生死に関わる傷を負い、ローディ、メロディと共に再生能力を有するスピリットを受け入れる。その後、リリクスたちの千年王国復興の野望を阻止した彼は、仕官を願う王の申し出を丁重に断り再び旅へ出る。

転職前

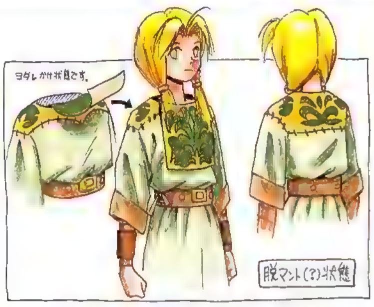
転職後

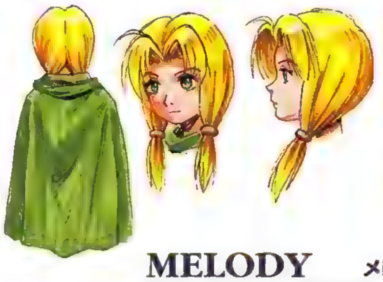
転職前

## RODIE ローディ

忍びとしての恵まれた素質を持つファーイースト村出身の忍者。千年王国復興の野望を阻止する伝説の「黄色き者」が、村の忍びを示すとサバトに告げられ、お屋形様の命でサバトの元に赴く。デザイア鉱山で自分と運命を紡ぐ者を待つが、現れたのはリリクスに雇われたアーサーたちだった。彼らとの戦闘後に、箱船の墜落事故で脳に深い傷を負った彼は、アーサー、メロディと共にスピリットを受け入れる。その後、仲間と共にパンサーたちの野望を阻止するが、アーサーの旅立ちを見送った後にいずこかへと消える。

転職後

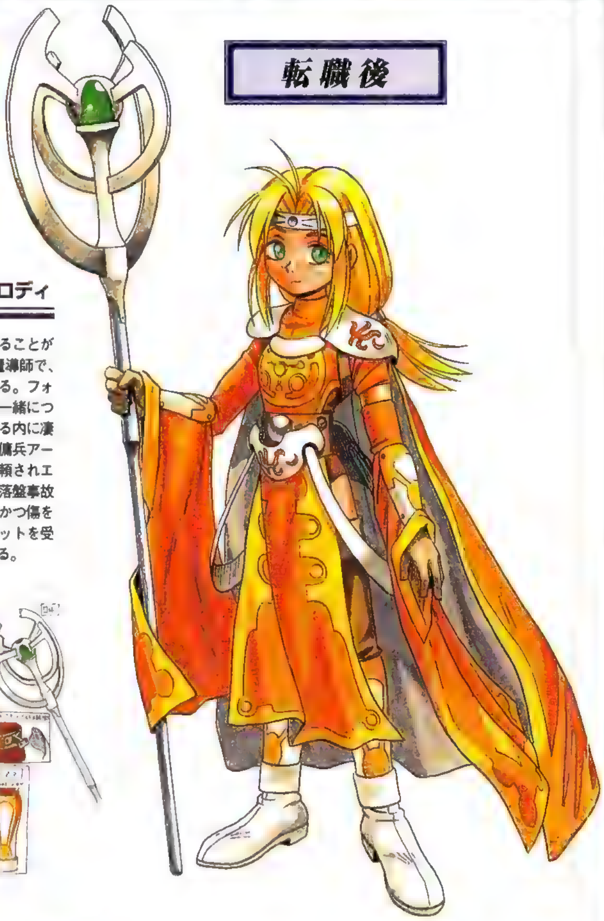


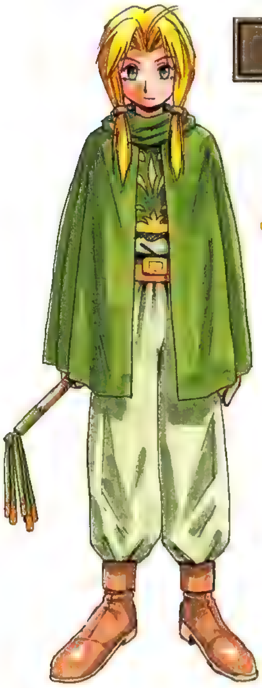
# MELODY　メロディ

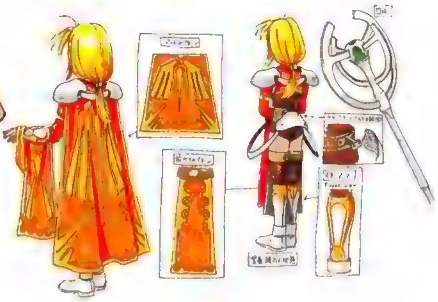
自然界の声を聞き、精霊の力を借りることができる少女。彼女の祖父は村一番の魔導師で、幼なじみのフォルテは祖父の弟子である。フォルテが修行の旅に出ると聞き無理矢理一緒について旅に出かけ、彼と組んで傭兵をする内に凄腕の２人組と評判になる。リリクスに傭兵アーサーと共にローディ捕獲をするよう依頼されエンリッチを訪れるが、デザイア鉱山で落盤事故に巻き込まれる。事故により生死を分かつ傷を負いアーサー、ローディと共にスピリットを受け入れ、リリクスたちの野望を阻止する。

転職後



転職前



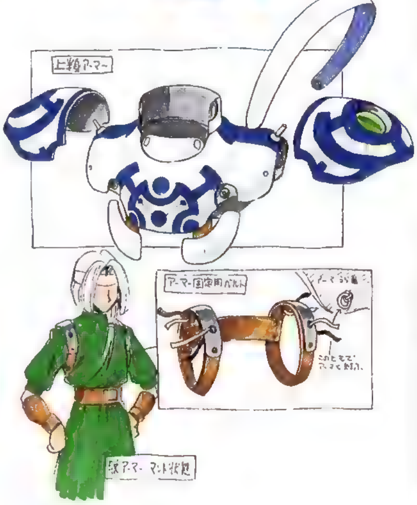


# FORTE　フォルテ

メロディを妹のように大切に思っている、クールな魔法使い。有名な魔導師であるメロディの祖父の弟子で、修行のため村を離れるが無理矢理メロディについてこられて仕方なく傭兵コンビを組む。アーサーと共にローディを捕獲するようにリリクスに依頼されてデザイア鉱山を訪れるが、事故に巻き込まれる。その際、メロディがイビルスピリットに襲われている所を助けるが、代わりに彼が乗り移られてしまう。御剣によってアーサーたちに助けられた後、借りを返すために彼らの仲間に加わる。

転職前

転職後



転職前

## AKANE　アカネ

忍びの里ファーイースト村のお屋形様の娘でローディの妹。兄に負けない多彩な忍術と技を使いこなす優秀なくノ一。兄妹同然に育ち口にはしないものの互いに愛し合っていたパンサーが抜け忍となったため、深い悲しみに沈んでいる。パンサーが千年王国復興のため御剣を奪いに現れた時、密命を終え戻っていた彼女が父を守るために戦いを挑むが、アカネとの戦闘をさけパンサーは一旦その場を去る。その後すぐに彼女は、パンサーとアーサーたちとの戦いの防波堤になればと思い仲間に加わった。

転職後

## DOYLE　ドイル

ローディをお頭と慕う、少し慌て者で単純なハーフリングの忍者。ローディがデザイア鉱山での落盤事故に巻き込まれたと知り、1の部下である彼は慌てて駆けつける。しかし、事故で負った傷のため、ローディは一時的にだが彼を思い出せなくなっていた。ドイルは、お頭が自分を忘れていることにショックを受けるが、記憶喪失だと聞くと納得してエンリッチ城のへの抜け道を教える。何度か手助けをした後にドイルも仲間に加わるが、それにはデザイア村の木に隠れている彼を見つけないといけないのだが……。

## RISA　リサ

バッソと共に凄腕の傭兵と名高い女剣士。領土争いの戦乱の末に滅ぼされた国の王女で、亡き父王の仇討ちと国家再建のため旅をしている。エンリッチにはバッソと共に賢者サバトに呼ばれ訪れる。バッソと別れ、城から出てこないアーサーたちの様子を探っている時にエリーゼに囚われるが、ガルムに助けられる。一部記憶を失ったまま西のほこらへガルムと共に現れ、アーサーたちの仲間に加わる。

## BASSO　バッソ

リサと行動を共にするドラゴン族の若く勇猛な戦士。一見荒くれに見えるが紳士である。魔法修得はできないが、強力な破壊力を持つ直接攻撃やドラゴン特有のブレス攻撃などを得意とする。リサが城に潜入している間アボリジンの館のお宝を探そうと訪れ、ガルムに襲われて館内で倒れている所をアーサーたちに助けられる。一旦、共に戦っていたアーサーたちと離れるが、リサが行方不明になったため再び仲間に加わる。

## LILICKS　リリクス

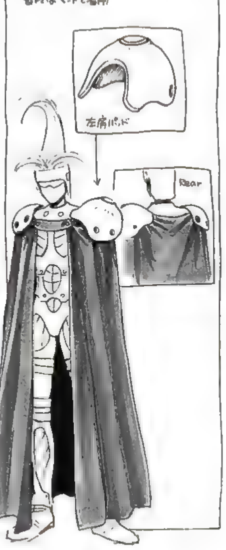
パンサーと共に、ヒュードルが支配する千年王国を復興させようとする劣性ヒュードル。妹と同じ強大な力を持つ真性ヒュードルになるため、スピリットを持つアーサーたちを見逃していたが、逆に御剣を携えた彼らに城から追い払われる。その後ゴッドマウンテンでホーリィアークの中の不浄を解き放とうとするが、アーサーたちに倒される。

## ELIZE & GALM　エリーゼ & ガルム

左がリリクスの妹エリーゼ。下が最強のヒュードルのガルム。２人ともスピリットを有する真性ヒュードルである。エリーゼは姉リリクスやパンサーに力を貸すが、千年王国復興には興味がなく自分の思うように行動する。ガルムはアーサーたちに力を貸したり、リリクスたちに助言を与えたりと、他人の眼には不可解な行動をとりながら創造主の意図を知ろうとしている。

## PANTHER　パンサー

リリクスと共に千年王国復興を企む劣性ヒュードル。ガルムと人間の母との間の子供なのではないか、と噂される。母はファーイースト村で彼を産みそのままこの世を去る。それから彼はお屋形様に引き取られ、ローディたちと兄妹のように育つが、成長と共にヒュードルの血による悪しき変化が彼の中に起る。いつか力を押さえられなくなった自分が、愛するアカネを傷つけてしまうかも知れないと思い悩んだ末、彼は抜け忍になる。



※初期設定も一部紹介されています。

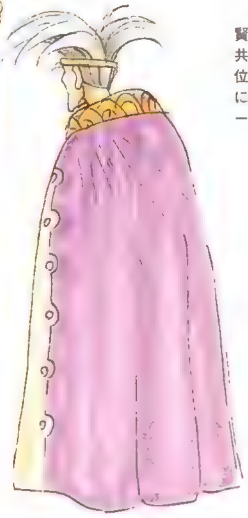
# OTHER CHARACTER

**その他のキャラクター紹介**

ここでは、その他の登場人物たちを紹介。設定やイラストは初期設定のためゲーム内では一部変更を加えられているものもあります。

## 賢者サバト

ヒュードルの災いを阻止するためにアーサーたちを導く賢者。エンリッチ内戦で民衆を率いて戦い、王との和解の後王宮賢者の地位に就く。現国王に国政の在り方などについて教育を行ないながら、城内の古代壁画を研究。そこから千年王国復興の危機を知り、阻止するため活動を始める。



## エンリッチ王

エンリッチ王国の現国王。エンリッチ内戦の後、賢者サバトから国政の教育などを受け、サバトと共に国を建て直す。魔女リリクスが王宮賢者の地位に就くと、彼女が連れてきたイビルスピリットに乗り移られて操られるが、御剣を手に入れたアーサーたちによって助け出される。

ファーイースト村

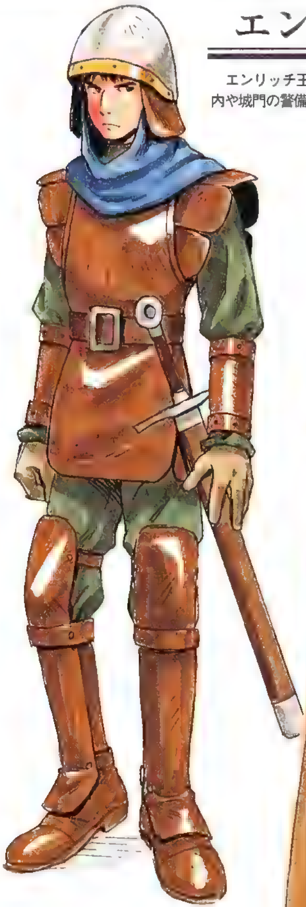
## お屋形様

ローディとアカネの父で、劣性ヒュードルであるパンサーの育ての親。ヒュードルの災いを阻止しようとする賢者サバトに協力を依頼され、ローディをサバトの元に送る。その後、パンサーたちによって千年王国復興事件が起きると、アーサーたちに助言を与え、彼らに協力する。

まどろみの塔

## 大神宮

千年前、千年後に起こる災いを予測して警告の壁画や３種の神器をほこらに残した後、ヒュードルの災いから人々を救うため、時が止まった壁画の中へ人々と共に移り住んだ古代の大神官。まどろみの塔に仕掛けられた試練を越え訪れたアーサーたちに、イボリューションの儀式を行なう。



## エンリッチ兵

エンリッチ王国の兵士。主にエンリッチ城内や城門の警備などを行なっている。

## 老人 男&女

デザイア村などの村や街にいる老人。色々な話を聞かせてくれる。

## 宿屋の娘

憩いの場所である宿屋&酒場を父と一緒に切り盛りしている。エンリッチ城下町では可憐な踊りを披露してくれる。

## 武器屋

ダン・リルカ（４３歳）。デザイア村の複合店内ではオヤジさんとして親しまれている。面倒見が良いが、ちょっとおせっかい。

## 神父

デザイア村の神父は、ウィリアム”ＡＸＥＬ”ローズ（３２歳）。２年前にエンリッチ城下町から赴任してきている。

## 道具屋

ドニータ・スパークス（１９歳）。病気で倒れた父に代わってデザイア村の道具屋に勤める。父、母、弟（１１歳）の４人家族。

## 子供&小犬

デザイア村の教会で、祈りをささげる母を待っている少年。ペットの小犬ポチを可愛がっていて、ピクシーのチェリーの友達。

## 防具屋

セバスチャン・バッチ（２４歳）。４年前に亡くなった父からデザイア村の防具屋を譲り受けて経営する。今は母と２人暮らし。

## 青年

村や街にいる青年。エンリッチ城下町入口でアーサーに声をかける青年は特に印象深い。

# WORLD NAVIGATION ワールドナビゲイション

## 古代遺跡の上に城が建設された歴史ある国家エンリッチ

エンリッチはパルメキア大陸中央部南西辺境地域にある王国。デザイア鉱山が閉鎖されるまでは多くの金が産出され大変裕福な国家だった。しかし豊富な金は、国を食い物にする役人たちを生み、悪政をもたらす。身勝手な官僚を排するため悪政に苦しむ民衆軍を率いて、王の元側近たちは国王軍と激しい内戦を繰り広げる。内戦が国の崩壊を招きそうになった時、両軍の間に立った賢者サバトにより調停が取り付けられ、その後、民衆軍の英雄たちと共に賢者サバトは、まだ若き王子であった現国王のもと国を建て直す。──この地域には遥か昔に滅びた古代文明があり、城は古代文明の中心地にあたる遺跡の土台を利用して建てられている。そのため、城の地下には縦横無尽にはしる迷宮や水路など不思議な場所が多く存在し、これら遺跡について学者たちは研究を行なっているが、いまだにほとんどのことが謎のままである。また、城内の「壁画の部屋」には、荒涼とした砂漠に建つまどろみの塔の壁画や、古代文明について書かれた古代絵文字なども存在する。

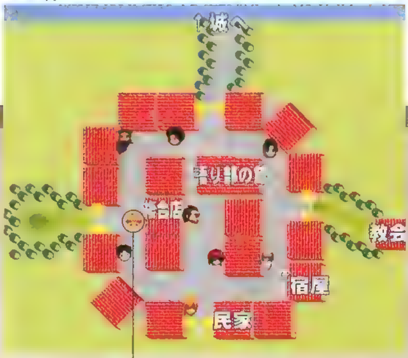
## エンリッチ城&エンリッチ城下町

### 傭兵に救われた町

リリクスにより国王が操られる事件も起った、王国の中心地。町の人々からは内戦のことなど色々な噂を教えられ、先住民の語り部からはヒュードルなどの伝承を耳にできる。また、城の中にある「壁画の部屋」の壁画で選ばれた者が3種の神器を使用すると、壁画の中に導かれた古代人が住む「蜃気楼の村」と「まどろみの塔」に行くことができる。壁画の世界は時間の流れがなく、人々は千年前のままの姿で暮らしている。

蜃気楼の村&まどろみの塔

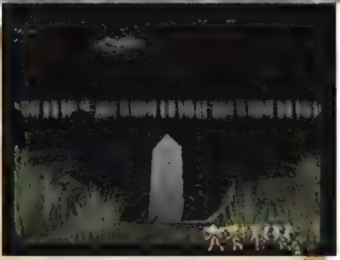
古代人がこの壁画の中で大神官と共に悠久の時を過ごしている。




**幼い頃のジュリアン**

10年後パルメキア大陸東部で起るヒュードルとの戦いで光の遠征軍を率いるジュリアンの幼い頃。彼の宝物は実父からもらった、傭兵の子供用に鍛えられている剣。ジュリアンは傭兵の父を待っていたが、父は宝を求めてアボリジンの館を訪れ無残な最期を遂げる。幼い彼は実父が死んだことを知らされないまま、義父アランと共にエンリッチを離れた。

## 迷いの森&森の洞窟



### 不思議な生き物たちも住む森や洞窟

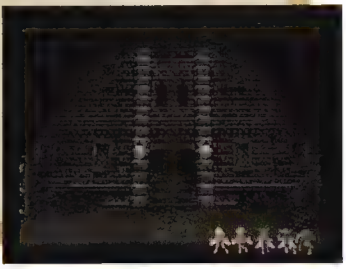
迷いの森は、エンリッチ内戦の時に国王軍と民衆軍の最後の決戦が行なわれた場所で、森の奥にはその戦いで命を落とした者の墓場がある。墓場には戦士の亡霊が住むと噂されている。また、墓場の中にエンリッチ城の近くに抜けられる森の洞窟への入口も隠されている。洞窟内は迷路のようになっているが、絵が書かれた石版によって行き先を知ることもできる。

迷いの森には「勇敢なるピクシーの母なる碑」と刻まれた石碑がある泉もあり、水の中には何か潜んでるような不思議な感じがする。

## アボリジンの森&アボリジンの館

### 不思議な仕掛けが施されたガルムの館

最強のヒュードル、ガルムが住んでいた館。館に眠る宝の噂を聞き傭兵たちが訪れるが、硬く閉ざされた扉の前にほとんどの者が引き返す。館はアボリジンの森の奥にあり、森には墓場もある。森の木は質が良くきこりにとっては最高の仕事場でもある。パンサーたちの野望が阻止された後、兵士たちが館を調べるがもぬけの殻になっていた。

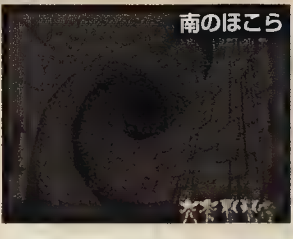


## 南のほこら&西のほこら&東のほこら

### 南西東にある3つの古代遺跡

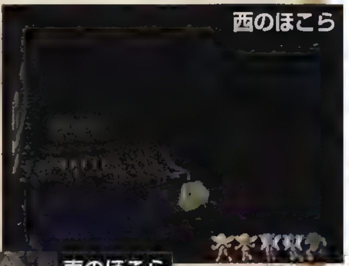
**南のほこら**

3種の神器「御剣」が納められたほこら。ねじれた通路や巨大な鉄球が転がってくるなど、数々の仕掛けによって守られている。引力に逆らえる「引力の石」を使い、ほこらの天上も歩くことができる。


南のほこら

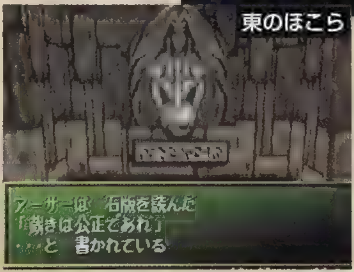
**西のほこら**

3種の神器「御鏡」が納められたほこら。間欠泉を使用して上の階に移動でき、「カメのエサ」を与えるとカメに乗ることができる、水が湛えられた遺跡。見えない床は「真実の瞳」で見出し進むことができる。


西のほこら

**東のほこら**

3種の神器「勾玉」が納められたほこら。マンドラゴラのはしごで移動ができる。いくつかの女神像があり、それぞれ求める形をした水晶が手に収まるのを待っている。また、すぐに逃げるが、倒すと経験値を多くもらえる、モンスターのハッタリーも出現する。



東のほこら

各ほこらでは、それぞれ神器を守るために数々の試練が待ち受けている。

## 山脈の洞窟&ファーイースト村

### 忍びたちが技を磨く里

穴の主ヘッドバイパーが住み着き、氷が張る所もある山脈の洞窟を抜けた先に、忍者の里ファーイースト村がある。この村の祖先は、大陸の東の端のさらに東の島国の出身。仕えていた主君が戦に敗れ国を追われたために、加羅から印度へと渡って行く。さらに西へと進んだところでエンリッチの祖となる騎士団と会い、彼らと共にこの地を見つけた。この旅の途中で彼らの祖は新しい術を会得したが、そのひとつに呪術もある。忍者は限られた者としか接触をしないため、この村を知るものは少ないらしい。

ほとんどの忍びはこの里の出身。希に侍が里から出ることもある。

## デザイア村

### 金の鉱山で栄えた村

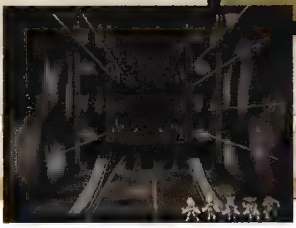
デザイア鉱山から金が採掘されていた頃は、金に群がる人々により活気づいていたが、鉱山を更に掘り進みゴッドマウンテンに続く古い坑道を発見してからは、落盤事故が相次ぎモンスターが徘徊するようになる。そのため鉱山は閉鎖され、訪れる者もいない寂れた村となる。村には腕が立つ鍛冶屋がいて、ミスリル銀などを持ち込むと強力な装備に加工してくれるため、彼の腕に惚れ込んだ商人も訪れる。

村人からは人々の欲望が招いた鉱山の災いなどについての噂話が聞ける。

## デザイア鉱山&ゴッドマウンテン

### 欲望が生んだ鉱山と古代の大神殿が眠る山

デザイア鉱山より金が採掘され、金に群がる人々によって鉱山が掘り進まれると、古い坑道が見つかる。その古い坑道の先はゴッドマウンテンの古代神殿に続いており、古代文明で信仰された「何者も犯してはならない場所」に人々が踏み入った時、空は怒り地が割れモンスターが現れる。そして鉱山は閉鎖された。アーサーたちとパンサーたちとの最終決戦もここで行なわれ、千年に渡ってエンリッチをおおい続けた暗雲はここに払われることとなった。



鉱山内はトロッコによる移動ができ、渓谷の橋を抜けるとゴッドマウンテンの古代神殿に行ける。

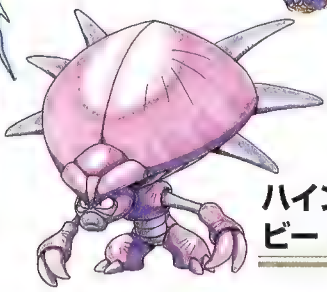
# MONSTER モンスター紹介 イラスト&CG

## イビルスピリット

人に取り付き自由に操ることができる悪霊。口からは異様な臭いがする青い炎のようなものを吐き出す。フォルテとエンリッチ王に取り付き、彼らを操っている。イビルスピリットは、御剣によって取り付かれた者と切り離すことができる。

## ゴースト

## バット



## ハインドビートル

## トレント

## グール

## ワイルドハウンド

## スケルトン

## キングスネイル

## マッドブロッサム

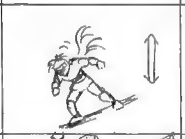


※ここでは登場するモンスターの内、数体だけを紹介してあります。また、初期設定も含まれています。

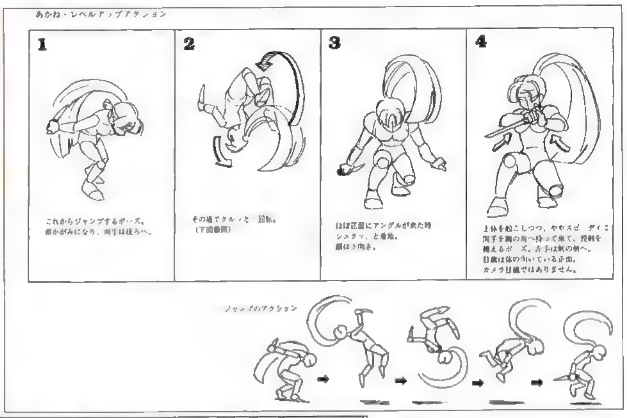
# CONTINUITY
## 絵コンテ案

### オープニングイベント絵コンテ

アーサー・メロディ・フォルテがデザイア鉱山のローディと戦った後に起こる、オープニングイベントの絵コンテの一部を紹介。絵コンテは、アーサーたち3人がローディとの戦闘で勝利した後、轟音と共にローディの頭上へと箱船の脱出ボートが落ちてくる場面。

| C | ビジュアル | 内容 |
|---|---|---|
| 1-1-1 | | プレオープニングゲームで、ローディが負けた場合、こんなポーズからイベントスタート。「ふ、不覚だ…云々」の部分です。 |
| 1-1-2 | | ゆっくり立ち上がる。ローディ勝利の場合は、ここからイベントスタート。 |
| 1-1-3 | | SEで「ゴゴゴゴゴ」と地鳴りの様な音が段々でかくなってくる。ローディ、左右をキョロキョロと伺う。（2、3回） |
| 1-1-4 |  | SE「ドオン！」の音と共に地面が傾き、同時に画面は上下に激しく揺れる。ローディ踏ん張る。 |
| 1-1-5 | | 画面傾いたまま。ローディ上を見上げると天井から瓦礫が降ってくる。画面は小刻みに上下に揺れてます。 |

| C | ビジュアル | 内容 |
|---|---|---|
| 1-1-6 | | 画面やや天井を見上げるアングルへ。天井を突き破り、ものすごい音と共に、脱出ボートが出現！（ズボっと出てくるのではなく、ドカン！と勢い良く。）ローディはビクン、と少し身を引いて髪が揺れる。 |
| 1-1-7 | | 岩の破片の一つが、ローディの顔を直撃！反動でローディは画面下へ倒れ込みつつ、画面下へ消える。（これもスピーディに）ローディが消えてからワンテンポおきます。その間、岩が降り続いてます。（次のカットでローディは床に倒れ込んでるので、ローディが倒れ込むまでここで待つ訳です。）<br>ここまでは、1カット。 |
| 2-1-1 | | カットが変わり、床を見下ろすアングル。（もちろんプレイヤーの視点から床を見下ろす高さです）ローディが、既に倒れてます。床に亀裂がピシ！っと走ります。岩は降り続いてます。 |
| 2-1-2 | | 亀裂が入った直後、床は陥没、それと同時にプレイヤーは、落下し始めます。床の破片が落ちるのを追うカンジ。 |
| 2-1-3 | | そのまま天井を見上げるアングルになりつつ、下の階へ落下して行きます。それを追う様にして、床の破片が、更に落ちて来ます。<br>（下の階は、天井、壁など今までいた階とは違う色で願います。上から下へ落ちた事を明確にする為です。） |

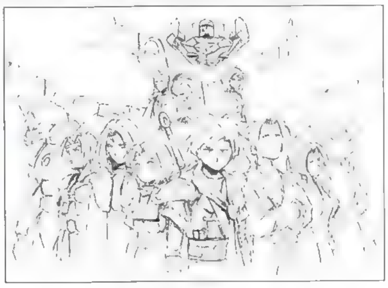


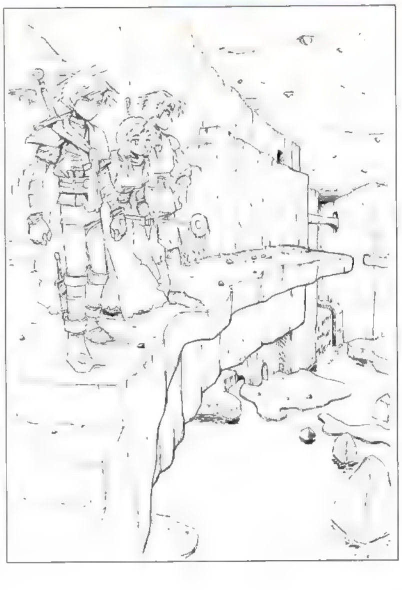
### アカネ＆フォルテ レベルアップアクション絵コンテ

キャラクターがレベルアップした時にとる、レベルアップアクション絵コンテを紹介。転職後、レベルアップアクションは変化しないが、服装などは転職後のものへと変化する。

### ポーズ絵コンテ

バッソ・リサ・ドイルのポーズ絵コンテを紹介。バッソやドイルの攻撃ポーズはアクションの連続絵コンテを、リサは2つの決めポーズ案を掲載した。





### イメージイラストラフ案

3枚のラフ案を紹介。描き起こされたラフ案は、部分的にゲーム用パッケージイラストなどで使用されている。

# SHINING SERIES INTRODUCTION

## SHINING AND THE DARKNESS

――― シャイニング&ザ・ダクネス ―――

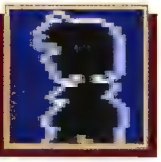
| | |
|---|---|
| 発売日 | 1991／3／29 |
| 機種 | メガドライブ |
| 発売元 | SEGA ENTERPRISES |

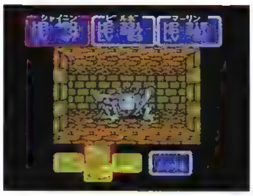
－STORY－

大地の恵み豊かなストームサングは、年に一度の平和と豊作を祝う祭りの日。祈りの儀式を行なうために古の神殿に向かったクレア姫が、護衛騎士モトレードと共に行方不明になった。モトレードの息子の主人公は、事件の真相解明を決意。城に赴いて王の許しを得た後、モンスターの徘徊する古の神殿に挑むが……。

シャイニングシリーズの第1弾ソフト。16歳の新米戦士である主人公の視点で冒険する、3Dダンジョン RPG。主人公と共に戦う仲間は、エルフ族の魔法使いマーリンと、主人公の親友でホビット族の新米僧侶ビルボたち。斬新なビジュアルにイベント、ダンジョン内に仕掛けられた数々の謎を通して、臨場感あふれる冒険が展開する。

主人公





## SHINING FORCE THE LEGACY OF GREAT INTENTION

――― シャイニング・フォース ――― ～神々の遺産～

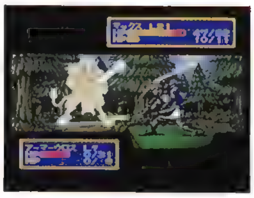
| | |
|---|---|
| 発売日 | 1992／3／20 |
| 機種 | メガドライブ |
| 発売元 | SEGA ENTERPRISES |

－STORY－

ルーン大陸にあるガーディアナの海岸に記憶を失った瀕死の青年がうち上げられた。マックスと名づけられ、青年は教会に身を寄せて暮らしていたが、1年後、大きな運命を背負う彼は、光に導かれた多くの仲間と共に、暗黒の闇に立ち向かうため運命の戦いへと旅立つ。そしてここに光の軍勢の伝説が始まった。

シャイニングシリーズ第2弾ソフト。シュミレーションRPGの中に「フォースタイプ」という分類基準を作り出した作品。迫力あるシネマスコープの戦闘グラフィックは斬新で、当時話題を呼んだ。マックス率いる光の軍勢には、総勢30名の特徴ある仲間が加わり、戦略要素の強い戦闘ではその中からマックスを含む12名を選出して戦う。

マックス



## SHINING FORCE II

――― シャイニング・フォースII ――― ～古えの封印～

| | |
|---|---|
| 発売日 | 1993／10／1 |
| 機種 | メガドライブ |
| 発売元 | SEGA ENTERPRISES |

－STORY－

パルメキア大陸の西に位置するグランス島には、友好的なグランシールとガラム、2つの国家があった。だが、グランシールにある古えのほこらの宝石が盗まれ古えの塔の封印が解かれた時、グランス島に不吉な暗雲が立ち込める。そして、運命に導かれたボウイは光の軍勢の仲間と共に、魔族の脅威に立ち向かう旅に出た。

シャイニングシリーズ第5弾ソフト。SFIと同じシュミレーションRPG。戦闘画面もSFIと同じシネマスコープの迫力あるグラフィックで、バトル数や敵の種類などが前作より大幅に増やされている。また、ユニットの移動や戦闘処理速度なども大幅に向上。ボウイと共に戦う光の軍勢は総勢30人で、その中より12人を選出して戦闘を行う。

ボウイ

# SHINING FORCE 外伝 I・II・FINAL CONFLICT

シャイニング・フォース外伝
I ～遠征・邪神の国へ～ II ～邪神の覚醒（めざめ）／～ファイナルコンフリクト～

発売日 1992／12／25
1993／6／25
1995／6／30
機種 ゲームギア
発売元 SEGA ENTERPRISES

－外伝ＩＳＴＯＲＹ－

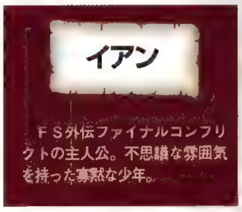
マックスたち光の軍勢の戦いから２０年後。ガーディアナはアンリ女王のもと平和に統治されていた。そんなある日、軍事国家サイプレスからの使者ウォルドルが来訪し献上した贈り物を開けたため、女王は永遠の眠りに就いてしまう。ガーディアナはサイプレスに軍を派遣したが、１ヶ月立っても連絡がない。そんな時、名乗り出た光の軍勢ゆかりの者たちと共に、今ニックが旅立つ。

※外伝ⅡＳＴＯＲＹは下記の外伝ＣＤ参照。

－外伝ファイナル・コンフリクトＳＴＯＲＹ－

ダークドラゴンを復活させたミシャエラたち悪魔族が新たな陰謀を企てた。それを知ったマックスは、アダムや新しき仲間と共にミシャエラを追う。パルメキア大陸西の古代神殿で追いつくが、敵軍にアダムが重傷を負わされ、マックスは軍を２分して再び追跡を開始。一方、ハッサンに待避したアダムもイアンたちと共に再び旅立つ。

上段左からシャイニングシリーズ第３／４、下段７弾ソフト。これらすべてシュミレーションＲＰＧ。戦闘はフォースシリーズ共通の迫力あるシネスコ画面。外伝ＩとⅡは連作で、ＳＦＩの光の軍勢の親類縁者も仲間に加わり共に戦う。ファイナルコンフリクトはＳＦＩとⅡを繋ぐ物語で、ＳＦＩとⅡに関係する人物も登場して仲間に加わる。



# SHINING FORCE 外伝 CD

シャイニング・フォース外伝 CD

発売日 1994／7／22
機種 メガ-CD
発売元 SEGA ENTERPRISES

※外伝ＩＳＴＯＲＹは上記参照。

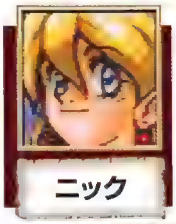
－外伝ⅡＳＴＯＲＹ－

悪の神官ウォルドルの野望を打ち砕き、自国サイプレスに戻った王子ニック。先の戦いで邪神イ・オムの存在を知った彼は、石化した右手をものともせず遠征軍を組織して再び旅立つ。留守を守るサイプレスの若き見習い兵たちは、束の間の平和の中、毎日の訓練にいそしんでいた。そんな彼らの前に敵が来襲。邪神を封じ込めるという「破邪の剣」が盗まれてしまう。破邪の剣を奪還するために、見習い兵たちは旅立つ。

－追加シナリオＳＴＯＲＹ－

邪神イ・オムとの激しい戦いの後、平和が戻ったサイプレス国。ニック王子の即位式に突然謎の老婆ダーバが現れ、ガーディアナ国のアンリ女王をさらっていってしまう。アンリ女王を助け出すため、ニックたち光の軍勢は再び旅立つ。

シャイニングシリーズ第６弾ソフト。ゲームギアで発売された外伝ＩとⅡをリメイクし、おまけの追加シナリオなどもプレイできるシュミレーションＲＰＧ。戦闘レスポンスが速いなど完成度が高い作品。



# SHINING WISDOM

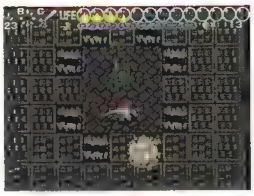
シャイニング・ウィズダム

発売日 1995／7／21
機種 セガ・サターン
発売元 SEGA ENTERPRISES

－ＳＴＯＲＹ－

パルメキア大陸の北東部に位置するオデガン王国。豊かな自然が満ち溢れるこの国に悪の魔王パゾートが現れる。パゾートはオデガンの王女サテラに眠りの呪いをかけ、ジンのオーブを渡すように要求する。そんな時、城に一人の兵士志望の青年が現れた。かつて邪悪なドラゴンが出現した時一人で立ち向かった英雄の息子マルス。運命に導かれるように彼は戦いの中へ旅立つ……。

シャイニングシリーズ第８弾ソフト。シリーズ初のアクションＲＰＧ。キャラクターは、ＣＧレンダリング技術により滑らかでリアルに表現され、ボタン連打によって移動速度などが変化する「連打システム」も採用されている。ＳＦⅡでボウイと共に戦ったサラやカズンも登場。



※ＳＦは、シャイニングフォースの略です。

# Hitoyasumi 2 TEA BREAK

ここでは、ＳＦⅢやＨＡの中で過去のシャイニングシリーズに関連性があることについて少し紹介してみたい。同名の登場人物などについても触れているが、あくまでも名前や姿が同じであるというだけで、同一人物とは限らない。

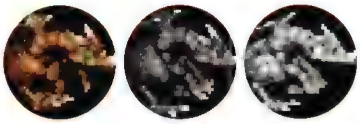
※ＳＦは、シャイニングフォースの略、ＨＡは、シャイニング・ザ・ホーリィアークの略、ＳＷは、シャイニング・ウイズダムの略です。

### プリムラ&タルク

ＳＦⅢに登場するプリムラとタルクは、ＨＡでアーサーたちと共に戦った仲間でもある。右の写真はＨＡ時代のプリムラ。上は、仲間と共にタルクがピクシーアタックをかけている写真。

## ＳＦⅢ豆知識講座

ＳＦⅢの登場人物やセリフなどで、過去のシャイニングシリーズの登場人物、他に関連があると思われるものを豆知識として紹介しよう。



### アクーユ

ＳＦⅢでイシャハカットの手伝いをし、世界を救う人物を探し導くのがプリムラの親友のアクーユ。居眠りをしているイシャハカットを起こしてくれる彼女も、やはりプリムラのように明るくはっきりとした性格のようだ。

ＳＷでマルスを導くグドーの谷のフェアリー。ＳＦⅢのアクーユによく似ているが別のフェアリーなのか?

### ヨーグルト

ＳＦⅠに登場した謎の生き物。パオの教会からヨーグルトを見かけると何故か仲間になっている。本陣でマックスが話しても「……よくわかんない…」。ＳＦⅢでは、混乱した女性の仲間がヨーグルトのことを話している。

### ドミンゴ

ＳＦⅠなどに登場した魔法生物。マナリナの魔法科学で生み出された人工生命体で、マックスがドミンゴ卵を入手するとパオで孵化してもらえる。ＳＦⅢのベンドルフと知識をひけらかす所が似ていると噂されているが……。

### エリック／ツィッギー／ドンゴ／パイパー

ＳＦⅢのマロリー城下町の酒場で雇える４人の傭兵。雇う時の金額に差はあるが、パラディン・司祭・ウォリアー・ウィザードと揃っている。彼らはＳＦⅡでボウイと共に戦った仲間としても登場するが、同一人物かどうかは不明。ＳＦⅡではパルメキア大陸西部「悪魔のしっぽ」に住む大悪魔クリードの館で会うことができる。

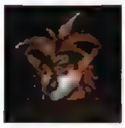
エリック

ツィッギー

ドンゴ

パイパー

### レオン



ＳＦⅢのレオンと同名の、ＨＡに登場するレオン。山脈の洞窟など数箇所で出会うことになる。ファーイースト村の村人の話では、彼はお宝を狙うトレジャーハンターのようだ。南のほこらの御剣を手に入れようとしていた。

### アーサー

ここで紹介するのは、ＨＡのアーサーではなくＳＦⅠに登場したアーサー。ＳＦⅢのアーサーと洗濯をしている所などよく似ているが、同一人物かどうかは不明。また、ＳＦⅢのアーサーも「聖杯」を探しているようだ。

### ザッパ

ＳＦⅠで登場するバストークの民に慕われる族長。「月光石」から「月のしずく」という薬を作ってもらい、ザッパに飲ませると仲間に加わる。ＳＦⅢでシンビオス軍に加わるフランクの名前由来に関係しているウルフリング。

### ミシャエラ

「ＳＦⅠ」と「ＳＦ外伝ファイナルコンフリクト」に敵として登場し、光の軍勢を苦しめたダークエルフの魔女。ＳＦⅢでは、味方男性が混乱した時の台詞に登場する。

## ＨＡおもしろグッズ

ここでは、ＨＡで登場したちょっと変ったアイテムや武器などを紹介しよう。紹介したグッズは「鉄仮面」以外アイテムとして入手可能なので、収集してみては……。

### 鉄仮面

ドイルがローディのために用意した、顔全体を覆う立派な鉄製の仮面。鍵もかかる……。エンリッチの内戦の頃は、歴戦の勇士がよくつけていたらしい。

### ピヨピヨサンダル

装備して歩くとピヨピヨ音がする可愛いサンダル。超掘だし物として売っている。どんな効果があるのかは不明だが、楽しいので一度は履いてみたい。

### ピクシーベル

５０匹のピクシーを仲間にすると迷いの森で授けてもらえるベル。５０匹のピクシーアタック＋αの攻撃は強烈。ＳＦⅢではプリムラが胸に付けている。

### 小柄

ローディの初期装備武器。この小柄には隠された能力があり、戦闘中に使用するとピクシーが５０匹いなくてもピクシーベルと同じ効果が得られる。

## ＳＦⅢちょっとおいしい話

ここでは、ＳＦⅢに関連性がある人物やＳＦⅢの攻略などのお得な情報をまとめた。

### ＳＦⅢでエリーゼに会える?

ＳＦⅢシナリオ３のエンディング後、Ｔｈｅ Ｅｎｄの文字が出てから１分ほど待つと、ガルムとエリーゼが登場する。

### やっぱりアーサーなのかなぁ?

ブルザムを倒した後、レモテスト大聖堂にいる人たちと話すと、アーサーという傭兵がグリーフへ旅立ったと語ってくれるが……。

### ローディのその後は?

シンビオスを人質に取ったヤシャが語るＨＡのローディ。彼は、ＨＡの事件後すぐに抜け忍になり国を建国しているという。

### ガルムとリサが実は……!

ＨＡで登場したリサ。彼女はＨＡでガルムと関わった時、彼女自身も知らない間にガルムの子供を宿している。

### ３人の主人公がおなじ名前に?

３人の主人公に名前をつける画面で同名をつけイシャハカットに注意されたら、Ｂボタンで１人目まで戻し名前はそのままで決定。これを、３人が同じ名前になるまで繰り返す。

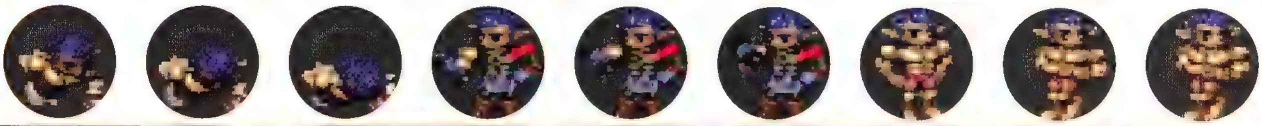
### アークヒルの第一試練ラクラク攻略法

第一の試練は、草原や砂地を移動すると敵増援が現れるが草原に踏み込んだ時１番始めにケルベロスが現れる所を、敵増援が現れる前に塞ぐと草原内を移動してもケルベロスは出現しない。

### シーゲイト号ＶＳエグゼキュータ号の砲撃戦の経験値配分について

ＳＦⅢシナリオ２のバトル１９の砲撃戦の勝利後、戦闘に参加した仲間全員に配分される経験値はシーゲイト号甲板に開けられた穴の数で変わる。右に経験値配分表を掲載したので参考にして欲しい。

| 勝敗 | 甲板に開いた穴 | 取得経験値 |
|---|---|---|
| 敗 | ― | ±0 |
| 勝 | ７カ所 | ＋10 |
| 勝 | ６カ所 | ＋20 |
| 勝 | ５カ所 | ＋30 |
| 勝 | ４カ所以下 | ＋40 |



# CHAPTER VI

# Premium Disk

Introduction

Carry

SHINING FORCE Ⅲ

# PREMIUM DISC紹介

## PREMIUM DISCとは？

シャイニング・フォースⅢのシナリオ１からシナリオ３まで全てのディスクを購入し、取り扱い説明書についている応募券を送ることで手にいれる事ができるプレミアムディスク。キャラクターの設定やサウンド集、またシリーズのセーブデータを使って遊ぶエクストラダンジョンなど、プレミアムの名前にふさわしい豪華な内容になっている。このページではその魅力を一つ一つ解説していくぞ。

# Mode Select

スタートボタンを押せば操作説明が出る。ボイスや壁紙のオン・オフなどの選択もできるので、キャラクター達を動かす前に確認しておこう。

## ポリキャラ鑑賞

シャイニング・フォースシリーズⅢに登場したポリゴンキャラクターを、あらゆる角度から鑑賞できるモード。縮小・拡大も可能で、魔法や必殺技のモーションをエフェクトなしで簡単に見ることができる。必殺時のボイスも収録されているので、聞きたいセリフがあるのなら繰り返し鑑賞してみよう。また、キャラクターの職業や装備武器も変更可能なので、本編で見逃してしまった技なども確認できる。

敵として登場したキャラも選択すれば鑑賞可能。シリーズのボスなども自由に動かし観察する事ができるのだ。

## 設定イラスト集

シャイニング・フォースⅢに登場したキャラクター達の設定画を鑑賞できる。音楽ＣＤのジャケットや没案イラストまで、普段は見ることのできないイラストばかりだ。各キャラの設定画は細かい場所まで書きこまれている。ＬＲボタンで視点を遠ざけたり近づけたりしてじっくり鑑賞しよう。また操作説明はＣボタンかスタートボタンで呼び出す事ができる。

共和国軍や帝国軍のイラストも収録されている。美しい画面でお気に入りのキャラクターを堪能しよう。

コンプリートデータがあればジェーンを仲間にすることもできる。最強のメンバーを揃えていこう。

## スペシャルバトル

エクストラダンジョンを遊ぶ事ができる、スペシャルバトルモード。過去のシナリオのデータがなと遊ぶ事は出来ないので注意しよう。データさえあれば遊ぶ事ができるが、その時点で自軍にいるメンバーしか仲間に加える事は出来ない。このバトルのマップは全部で９つあり、過去に出現した懐かしのボス達が待ち構えている。エクストラダンジョンの詳しい攻略は222ページを参照して欲しい。

## シナリオ3バックアップデータ作成

シナリオ３を遊ぶためのバックアップデータを作成できるモード。イシャハカットが現れ、シンクロニシティにかかわる質問事項をしてくるぞ。質問の答え方によって様々なデータが作成できるのでよく考えて答えてみよう。またこのモードで作成したデータでシナリオ3を始めるとシンビオス軍は転職後のLV15（ベンのみ転職前のLV10）、メディオン軍は転職後のLV17（ペンコのみ転職前のLV10）に設定される。各自が装備している武器は全てミスリル銀製品なうえ、必殺技も3レベルまで習得しているのだ。

主人公達や仲間達の名前を変えることもできるが、膨大な人数の名前を入力するのには時間がかかる。

### ムービー一覧

発表会
Scenario1
Scenario2
Scenario3
連続再生
#1 TVCM
#2 TVCM
#3 TVCM
PROMOTION VIDEO

追加ムービー
#3 EndingA
#3 EndingB

## ムービーセレクト

発表会やオープニングなどのムービーを鑑賞することができる。プロモーションビデオなどの貴重なムービーも用意されているので、シャイニングフォースシリーズファンは必見だ。また全TVCMも収録されているので見逃した人はチェックしよう。シナリオ３のコンプリートデータがあればシナリオ３のエンディングムービーが2つ追加される。

## MUSUIC

必殺技の掛け声からちょっとしたSEまで全ての音声をいつでも聴くことができるモード。同じ技や魔法でも、掛け声は様々だ。キャラクター達の意外な性格が見えてくるかも？スタートボタンを押せば簡易パット操作説明が画面に現れる。

### MUSIC一覧

共和国の剣士
共和国の勇者
帝国の剣士
帝国の勇者
魔物ども
強敵
我は傭兵
魔王激震
光の使徒
フォースⅢ メインテーマ
イシャハカットの部屋
平和の営み
のどかな村の昼さがり
哀…
さびれた村で
ブルザム暗躍す

白鳥の城
教会に祈りを
街は活気に満ちて
鎮魂歌
アクシデント
戦場を駆ける竜
対峙
水の流れ、月の光
午後の休息
ゆるやかな時
作戦会議
俺は鍛冶屋だ
ほろ酔い気分で
誠実と慈愛の虎
遥かなる旅路
決戦！
強大なるもの
絶望の風

威厳と傲慢
神秘の世界
そして物語は始まる
シャイニング・フォースⅢ
暗闇の傍観者
闇の静寂
安息の時
エンディングタイトル
荒野のにぎわい
聖地エルベセム
大聖堂にて
紅の暗殺者
来るべき敵
海ゆかば
前兆
孤高の狼
芽生え

優しさは手の平の中に
ホワイト・フルール
老師活躍
そして見果てぬ世界へ
戦慄のワルキューレ
雪山の魔女
イボリューション
イノベータの試練
ドラゴンの墓場
ヤシャ逆襲
闇の帝王
ブルザムの使徒
虎よ時の声を上げよ
竜よ勝利の道を開け
狼よその鋭き牙をむけ
最終決戦
グランドフィナーレ

# Special Battle 攻略Point

**ウノマ先生の[illegible]ガイド**

おぉ、ようやくワシのところへきおったか。よしよし感心じゃ。集まってくれたムチムチプリンな女子達のために、この天才拳法家であるワシがスペシャルバトルについて解説してやろう。

スペシャルバトルは全部で9マップある。マップで待ちうける敵は過去のシャイニングシリーズの強敵ばかりじゃぞ。もちろん過去作のデータがないと遊べんことは知っておるな？　む？　知らないと？　しょうがないのう、ではスペシャルバトルについて1から教えてやろう。

## Point

- ◆シャイニング・フォースⅢのセーブデータが必要
- ◆攻略メンバーからシンビオスははずせない
- ◆リターンを使うと最初に戻され、またやり直し
- ◆HP・MPは1マップクリア事に回復
- ◆戦闘不能者はリターンで戻れば復活する

スペシャルバトルを遊ぶためには、シャイニング・フォースⅢのセーブデータが必要となる。このデータはシナリオ1、2、3の、どのデータでもかまわないのだが、その時点で自軍にいるメンバーしかセレクトできない。できるならばシナリオ3のレモテストの都でのデータを用意しよう。賢者の遺跡で主人公3人の武器を手に入れて、3軍全員が光の使徒にクラスチェンジしていれば万全。きっと優位な戦いができるだろう。

また、シナリオ3でジェーンを仲間にした状態でのコンプリートデータを使用する場合は、彼女もセレクトできるようになる。

## アイテム攻略

### アイテムを整理しよう

このスペシャルディスクでは買い物ができない。攻略メンバーに持たせるアイテムはすべて過去のデータ内で持っているものを持ち越す事になるのだ。またセーブした時点で自軍にいるメンバーしかセレクトできないので、レモテストの都でスペシャルバトルの攻略メンバーに最良の武器や回復アイテムを持たせ、大聖堂でセーブをすれば難易度が大幅に下がりより攻略しやすくなる。賢者の遺跡でレベルアップもしておけば、中階層くらいまでは敵無しの状態で進むことが出来るだろう。お勧めアイテムは右の通り。

### Item おすすめアイテム達

**●ゴルゴダアンク**

オリハルコンを加工したアンク。装備すればレジストの魔法を習得できる。僧侶系に持たせれば守りは完璧だ。2本は欲しい。

**●エターナルワンド**

オリハルコンを加工したワンド。スパークの魔法を習得できる。スパークを覚えていない魔法ユニットに最適な上、装備すればMP回復もする優れもの。

**●プリンセスサークル**

各シナリオの最後に訪れる街の、超掘り出し物でしか手に入れることができない。装備すればMPをターンごとに2回復してくれる貴重なアクセサリー。

**●マジックリング**

ミスリルのかけらを加工して出来るアクセサリー。グラシアはこれに頼らなくてはいけないので多めに持ちたい。マジックリングができるまでねばろう。

**●希望の光**

全員のMPを一気に全回復することができるアイテム。シナリオ1～3を通して一度も使っていなければ4個あるはず。全部持とう。

**●妖精の粉**

異常状態を回復してくれるアイテム。状態異常を引き起こす技を持つ敵が多いのでメンバー全員に1つは持たせたい。飛行ユニットがもっていると便利。

# キャラクターセレクト

### 必須条件

- ◆ 戦士系3人（シンビオス含む）
- ◆ 僧侶系2人
- ◆ グラシア
- ◆ 魔法・弓兵

### 合計メンバーは12名

過去のシナリオと同様に、戦闘に参加できるメンバーは合計12名のみ。厳しい戦いを勝ち抜くためには自軍最強ユニットで挑んで行こう。セレクトできるユニットのうち、シンビオスだけは主人公のため、はずす事はできない。彼がやられてしまうと最初に戻されてしまうので、弱く感じるのならリターンを使ってレベルアップをしておくこと。また賢者の遺跡など、過去のエクストラダンジョンと違い、敵は何度でも倒せば同じアイテムを落とす。これは結構重宝するので、覚えておこう。そしてマップの構成を考えユニットをセレクトし、3のロムを使ってアイテム整理をする。これがクリアへの近道だ。

スペシャルバトルをクリアするとスタッフロールが流れ、エンディングが見られるぞ。

## 戦士系3人　直接攻撃ユニットは3人まで

マップの構成上、敵に並んで直接攻撃できるのは3名まで。シンビオスを含むので、ユニットセレクトできるのは2名までということになる。選び出したユニットには、最強の武器を持たせてあげるようにしよう。セレクトするのにおすすめなのはヒュードル系に強い武器を装備した各シナリオの主人公たち3名。スペシャルバトルではヒュードルが敵として多く登場するので、彼らがいるといないのでは戦力に大きな差となる。

主人公たちを接敵させて攻撃しよう。

## 僧侶系2名&グラシア　グラシアの有無で僧侶の必要人数がかわる

**優先したいキャラクター**
- ●レジストＬＶ２が使用できる
- ●オーラＬＶ４が使用できる
- ●アンチドウテＬＶ２が使用できる

回復と攻撃の両方をこなせる優秀なユニットであるグラシア。彼をはずしてしまうと僧侶系の負担は重大なものとなるので、グラシアは最優先で選択する事。僧侶系を選択する時に重要な事は「レジストの魔法」を習得していることだ。ゴルゴダアンクを装備させたＭＰの高いユニットを２名選択しよう。プリンセスサークルを装備したイザベラとグレイスが最適。また、その他にエターナルワンドを装備させた飛行ユニットのプリメラを選べば回復役は充分だ。

## 魔法・弓兵セレクト　攻撃範囲の広いキャラクターを集結させる

遠距離攻撃系ユニットをセレクトする場合、弓兵なら、最低でも攻撃力100以上は欲しい。それ以下では後半の敵は防御力が高く、有効な打撃を与えにくいからだ。そこで活躍してくれるのは魔法攻撃が可能なユニットたち。ブレイズやフリーズのＬＶ４とスパークのＬＶ４を使えるユニットを優先的に組み入れておこう。また、武器はエターナルワンドがお勧め。スパークを使用できるようになるのは大きいし、ＭＰ回復効果も重要だからだ。

ブレイズやフリーズを優先的に使用しよう。

## Best member ベストメンバー

●シンビオス　●メディオン　●ジュリアン　●グラシア
●イザベラ　●グレイス　●マスキュリン　●シンテシス
●ブリジット　●プリメラ　●マーキィ　●サウザン

### 攻略を少しでも楽にするために

攻略をはじめる前に、ＢＥＳＴと思われるメンバーを上げておこう。まず直接攻撃系ユニットとして主人公たち３人をセレクトした。武器はもちろん最上級のものを装備させておく。アクセサリーは白のリングなど防御力を重視。グラシアにはＭＰ回復用にマジックリングを２個持たせておくことにした。回復役としてゴルゴダアンクとプリンセスサークルを装備したイザベラとグレイス。そしてエターナルワンドを装備したプリメラをセレクトした。遠距離攻撃ユニットは魔法部隊を選択。全てのユニットにエターナルワンドを装備させ、ＭＰを回復できるようにしておけば長期戦にも耐えられる。

またサウザンをいれ直接攻撃ユニットをサポートするのも手だ。スピードが遅いのを逆手に取って、すべてのユニット行動終了後に全体回復をするようにアイテムを持たせよう。

# Special Battle マップ攻略

## 攻略ページの見方

ここからは各マップごとの攻略ポイントを説明していく。マップは基本の作りはまったく同じで、アイテムも敵からもらえるもの以外は存在しない。敵を倒すことに全力をつくすそう。

**攻略レベル&クリア条件**

攻略レベルは最上級職転職済みでのレベルを表示した。ユニットが12体はいっていることも前提だ。クリア条件はそのマップをクリアする上での必須事項を表記した。

**敵リスト**

初期配置敵リストと敵増援リストの2種類ある。マップ位置は敵の初期出現位置をあらわし、ほかにもHPやMP、倒すと落とすアイテムも表記した。また、ボスの場合はマップ位置の表記を★マークにし、増援はアルファベット表記にしてある。

攻略レベル 14 Special Battle NO.4 クリア条件 敵の全滅

初期配置敵リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | フィアール | 1 | 390 | 90 | 妖精の粉 |
| 2 | バサンダ | 1 | 400 | 120 | 女神の涙 |
| 3 | デスヘレン | 1 | 430 | 90 | 本気の下着 |
| 4 | ゴリアテ | 1 | 480 | 90 | 男気ふんどし |

まずはレジスト

このスペシャルバトルに出てくる敵は、とにかく魔法を使う相手が多い。行動前にレジストをかけるのを忘れないようにしよう。このマップの敵も主な攻撃は魔法なので、まずレジストをかけてから移動すること。今回も味方を左右に分けて敵を迎え撃とう。左側に風の魔法を使うゴリアテがいるので、飛行ユニットは右側から回ったほうがいいだろう。司祭たちは召喚魔法をよく使ってくるので、味方は必ず隣接させておくように。直接攻撃はほぼないので、魔法系が前に出ていてもそれほど心配することはない。どんどん前進して魔法を当てていこう。このあたりからMPを節約して使っていく必要性が出てくる。スパークＬＶ３やＬＶ４は強力だが、ＭＰの消費がとても多い。ブレイズやフリーズをもっているキャラは主にそちらを使ったほうがいい。ブリジットはドレインＬＶ２でＭＰをできるかぎり回復していこう。

**メインMAP**

各マップの全体図だ。マップ上の番号や★マークは、敵リストのマップ位置とあうようになっている。すべて敵の初期配置なので、攻略をする上での参考にするといいだろう。

**全体の説明**

マップを攻略する上でのいくつかのポイントを説明する。行動する前にやっておきたいことなども解説しているので、事前に読んでおくといいだろう。

## 攻略レベル 11 Special Battle NO.1

**クリア条件** オクトパスの撃破

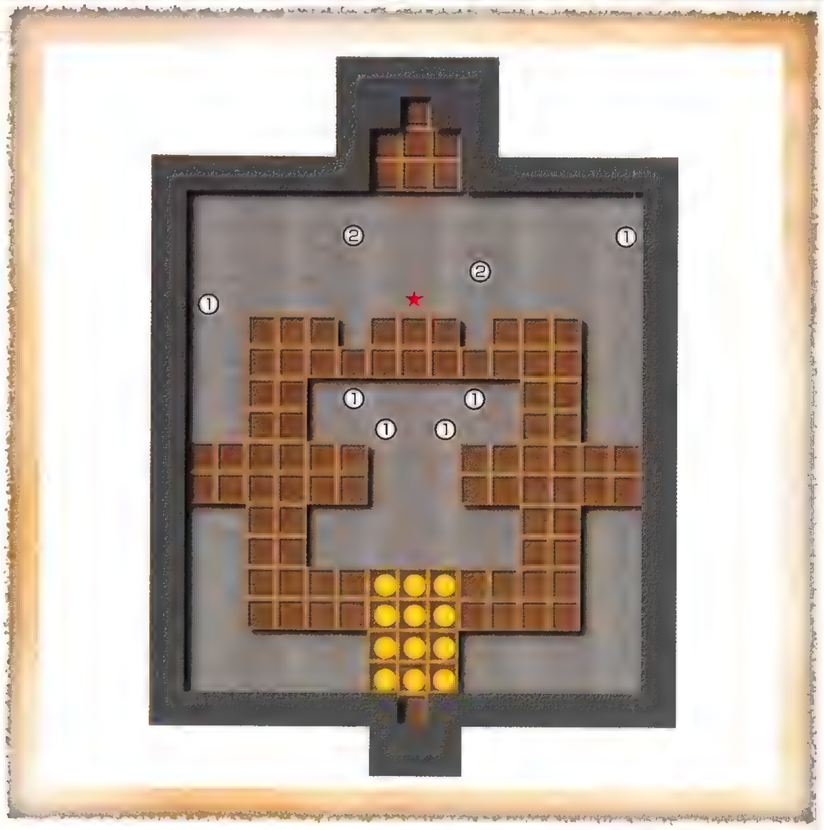
### 初期配置敵リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| ★ | オクトパス | 1 | 150 | 0 | フリーズボール |
| 1 | テンタクルレッグ | 6 | 45 | 0 | 妖精の粉 |
| 2 | テンタクルアーム | 2 | 52 | 0 | いやしのしずく |

### まずは肩ならし戦

このマップは特に対策を立てなくてもクリアできる簡単なマップだ。たとえ魔法系が直接攻撃を受けてもダメージはさして食らわない。どんどん前に進んで魔法でまとめて撃破していこう。主人公たちも魔法で攻撃していくといいぞ。後半のマップではＭＰ節約のため、ブレイズやフリーズを中心に使っていくことになる。しかしここではそんな必要はないので、射程も広く攻撃力の強いスパークを使うのがいい。オクトパスのところにたどりついたらほかの敵は無視して集中攻撃してしまおう。グラシアやプリムラも攻撃要員に回れば、最短２ターンで終わるはずだ。

マップの構造はほとんどがこのタイプ。キャラを左右に分けよう。

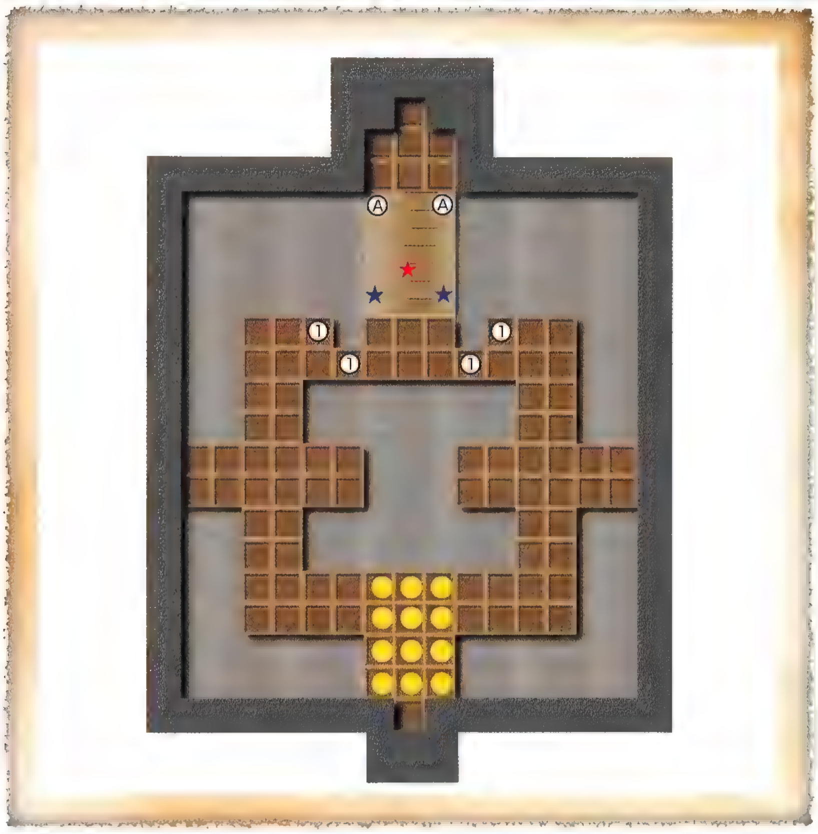


攻略レベル 12

# Special Battle NO.2

クリア条件

ヤシャの撃破




## 初期配置敵リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| ★(赤) | ヤシャ | 1 | 240 | 85 | 妖精の粉 |
| ★(青) | ヤシャ | 2 | 460 | 85 | 妖精の粉 |
| 1 | 上忍 | 4 | 70 | 42 | いやしのしずく |

## 敵増援リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| A | 上忍 | 2 | 70 | 42 | いやしのしずく |

## こまめにHP回復

まず、移動は左右2隊にわけて行おう。道がせまいため攻撃に回れないキャラが出てくるからだ。僧侶は必ず2体つれていき、それぞれでレジストとオーラを使えるようにしたい。

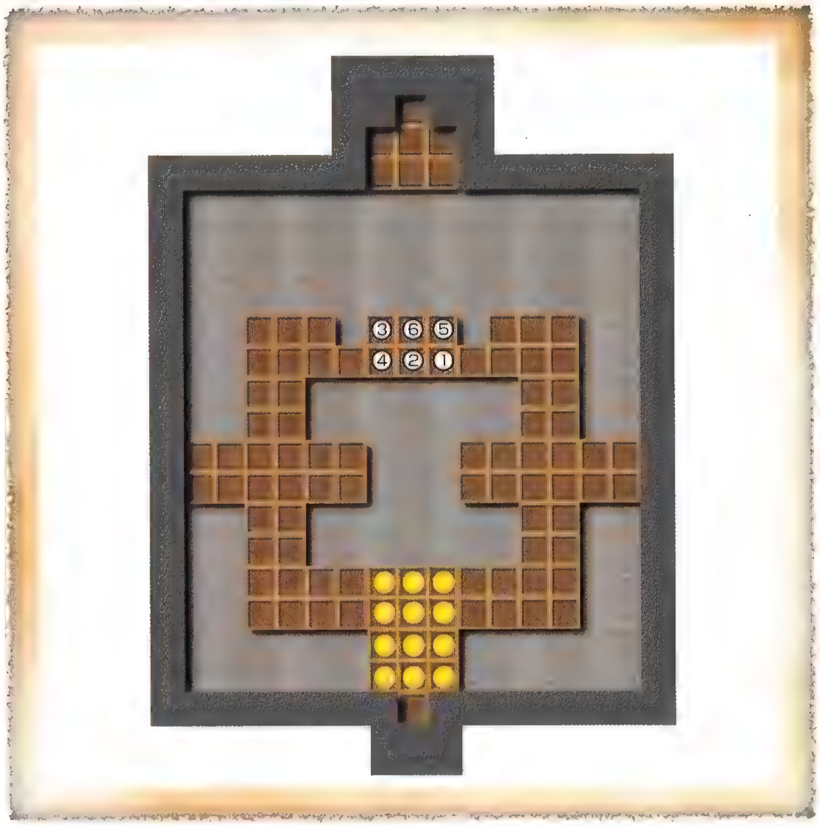
上忍はフリーズLV3を唱えてくるが、レジストがかけてあればそれほど脅威ではない。2度食らったら1度回復する程度でじゅうぶん間に合うはずだ。ヤシャの使う凍結土は、ダメージ的にはフリーズLV3と同じくらいだ。足元が凍りついてしまうのが少々厄介だが、魔法系が食らった場合はあまり問題ない。主人公たちも凍ってしまったら魔法で攻撃すればいい。Aの増援は3体いるヤシャのどれかに攻撃を加えると出現する。スパークLV4を使って早めに倒してしまおう。

攻略レベル 13

# Special Battle NO.3

クリア条件

敵の全滅




## 初期配置敵リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ビショップ | 1 | 240 | 80 | いやしの水 |
| 2 | ポーン | 1 | 260 | 0 | 妖精の粉 |
| 3 | クイーン | 1 | 280 | 90 | 妖精の粉 |
| 4 | ルーク | 1 | 360 | 0 | 妖精の粉 |
| 5 | ナイト | 1 | 500 | 70 | 妖精の粉 |
| 6 | キング | 1 | 600 | 0 | いやしの水 |

## スパークでらくらくクリア

まず敵が固まっている最初のターンのうちに、魔法系ユニットでスパークLV3をかけていこう。主人公たちもインフェルノLV2を使って攻撃すれば、1ターン目だけでほとんどの敵を倒すことができるはずだ。おそらく残るのは、魔法系のナイトとHPが高いキングだけだろう。

そのあと僧侶にレジストLV2をかけさせておけばナイトの魔法は恐くない。ただしナイトは召喚魔法も使うので、つねに味方を固めておくように。キングの攻撃はパワーがあるため必殺技を出されると少々痛い。しかし単体攻撃なのですぐに回復していけば問題はないだろう。とりあえず魔法がやっかいなナイトから集中して倒してしまおう。後半は一気にダメージを奪っていく必要はないので、魔法はブレイズやフリーズを中心に使っていこう。スパークばかりだとMPが足りなくなってしまうぞ。

攻略レベル 14

# Special Battle NO.4

クリア条件

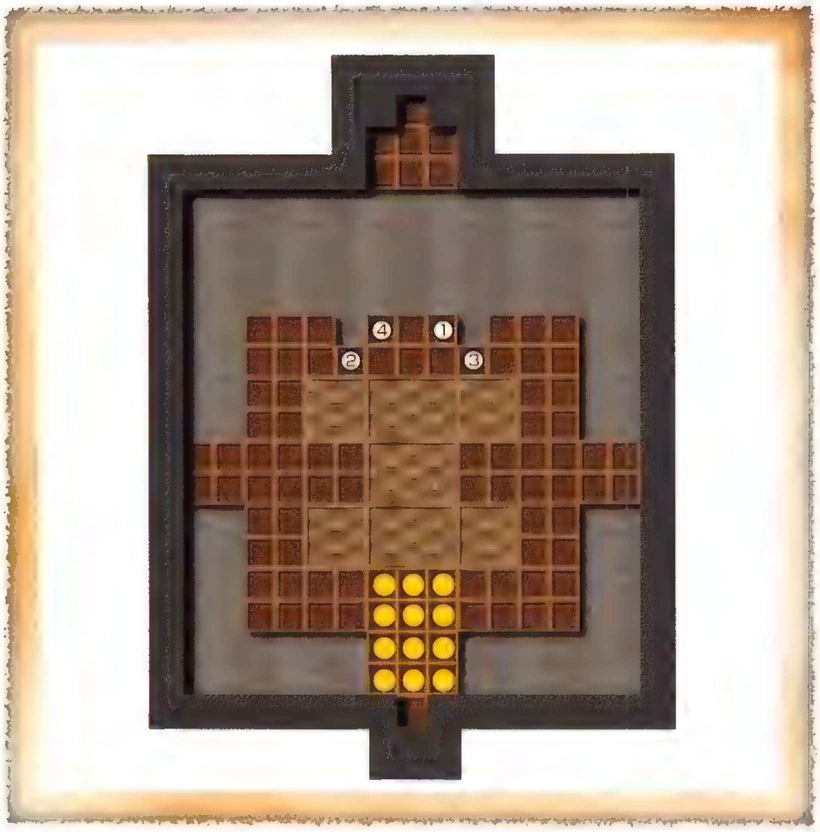
敵の全滅

初期配置敵リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | フィアール | 1 | 390 | 90 | 妖精の粉 |
| 2 | バサンダ | 1 | 400 | 120 | 女神の涙 |
| 3 | デスヘレン | 1 | 430 | 90 | 本気の下着 |
| 4 | ゴリアテ | 1 | 480 | 90 | 男気ふんどし |

## まずはレジスト

このスペシャルバトルに出てくる敵は、とにかく魔法を使う相手が多い。行動前にレジストをかけるのを忘れないようにしよう。このマップの敵も主な攻撃は魔法なので、まずレジストをかけてから移動すること。今回も味方を左右に分けて敵を迎え撃とう。左側に風の魔法を使うゴリアテがいるので、飛行ユニットは右側から回ったほうがいいだろう。司祭たちは召喚魔法をよく使ってくるので、味方は必ず隣接させておくように。直接攻撃はほぼないので、魔法系が前に出ていてもそれほど心配することはない。どんどん前進して魔法を当てていこう。このあたりからMPを節約して使っていく必要性が出てくる。スパークLV3やLV4は強力だが、MPの消費がとても多い。ブレイズやフリーズをもっているキャラは主にそちらを使ったほうがいい。ブリジットはドレインLV2でMPをできるかぎり回復していこう。



攻略レベル 15

# Special Battle NO.5

クリア条件

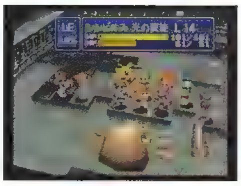
ブルザムの撃破

初期配置敵リスト

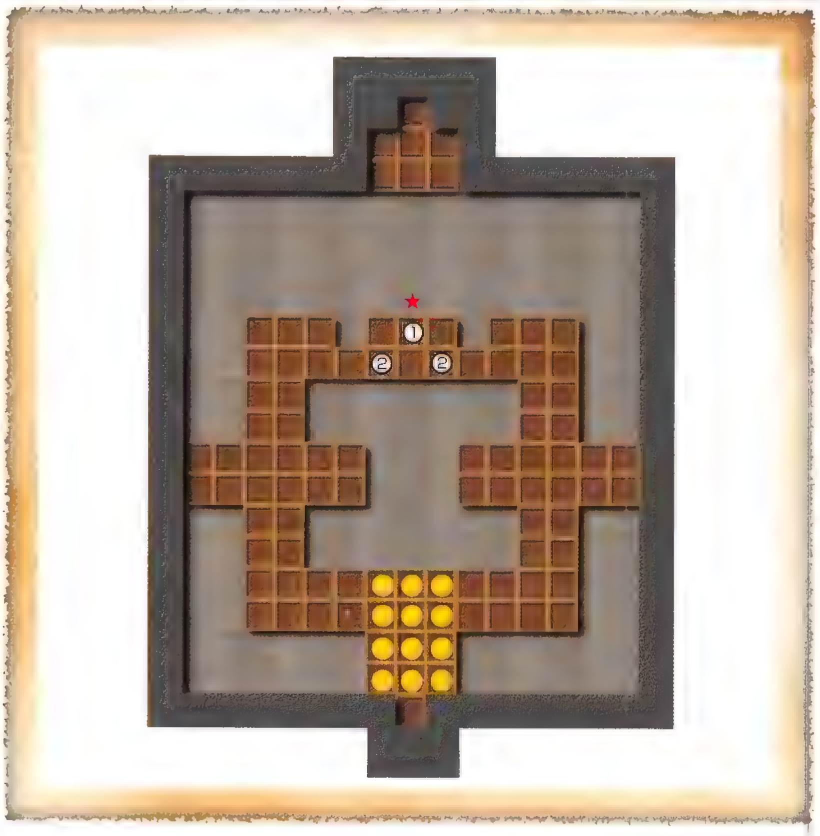
| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| ★ | ブルザム | 1 | ??? | 0 | 勇気のリンゴ |
| 1 | 大司祭 | 1 | 600 | 110 | 女神の涙 |
| 2 | 大司祭 | 2 | 800 | 120 | 女神の涙 |

## グラシアをうまく使おう

このあたりからグラシアは回復に回ることが多くなってくる。今回は大司祭が3体いるうちは回復要員にしたほうがいい。しかしブルザム戦では祝福LV2を使っていきたい。ブルザムは聖の属性の攻撃に弱いからだ。大司祭はブルザムの周りからあまり離れたがらないので、おび き寄せて先に倒すのが難しい。かといって無視できるほど弱くはないので、こまめに回復しながら確実にしとめていこう。大司祭もブルザムも主な攻撃手段は魔法系攻撃。レジストはつねにかかっている状態を保ちたい。ブルザムは1ターンに2回行動し、そのつどHPが30回復する。主人公3人をブルザムに隣接させ、アタックLV2をかけてもらいどんどんたたいていこう。



ここは主人公3人をならばせるのがベスト。飛行系は水の上に。

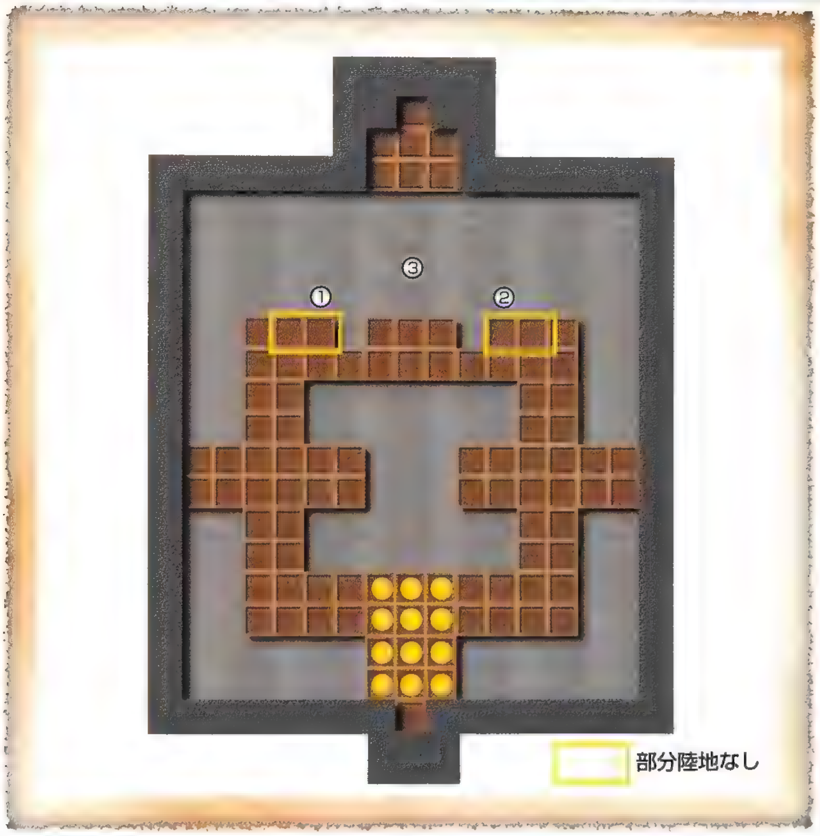


攻略レベル 15

# Special Battle NO.6

クリア条件

敵の全滅




初期配置敵リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ダークドラゴン | 1 | ??? | 100 | いやしの水 |
| 2 | ダークドラゴン | 1 | ??? | 120 | いやしの水 |
| 3 | ダークドラゴン | 1 | ??? | 0 | 恵みの雨 |

## 敵の弱点をつこう

ダークドラゴンの攻撃はすべて魔法だ。必ずレジストをかけてから行動を始めよう。3体いるダークドラゴンは見た目はまったく同じ。しかし、強さや使ってくる魔法が少しずつ違うのだ。とりあえず中央のダークドラゴンは後回しにして、左右にいるダークドラゴンから倒してしまおう。左のダークドラゴンは氷系や雷系の魔法に弱いので、これらを主に使って攻撃しよう。逆に右のダークドラゴンは炎系や風系の魔法が弱点になっているぞ。中央のダークドラゴンはサンダーブレスの攻撃が痛い。しかし単体攻撃なので常に回復していけばそれほど被害はない。また、複数攻撃のデーモンブレスも使ってくるが、これもすぐに回復していけば問題ないだろう。

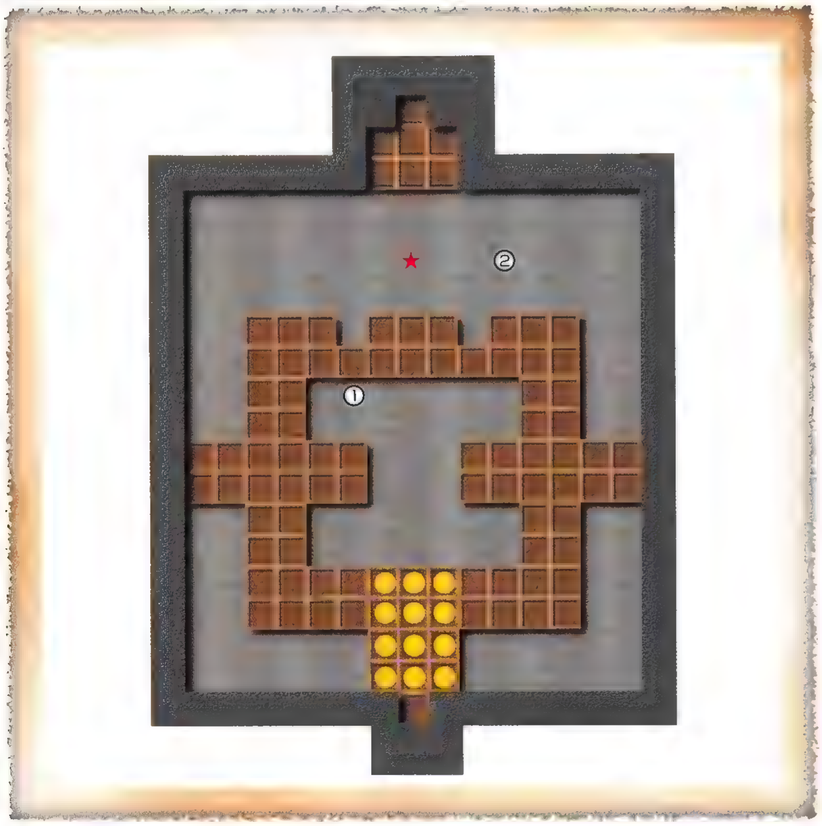
この位置までなら中央のダークドラゴンの攻撃は届かない。

攻略レベル 16

# Special Battle NO.7

クリア条件

イ・オム（中央）の撃破

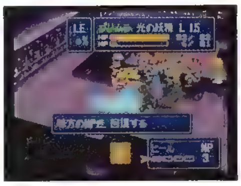



初期配置敵リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| ★ | イ・オム（中央） | 1 | ??? | 110 | 恵みの雨 |
| 1 | イ・オム（左） | 1 | ??? | 110 | 幸運のクッキー |
| 2 | イ・オム（右） | 1 | ??? | 0 | 幸運のクッキー |

## 本体に攻撃を集中させよう

イ・オム全体の主な攻撃はデーモンブレスだ。レジストを必ずかけよう。左のイ・オムは直接攻撃のとき、まれにサイレントカースを使ってくることがある。これはダメージを与えると同時に魔法を封じてしまう特殊攻撃だ。魔法系がこの攻撃を食らわないように注意しよう。中央のイ・オムも直接攻撃を仕掛けてくることがある。これが案外痛いので食らったら即回復していくように。倒す必要があるイ・オムは中央の1体のみ。左右の2体は無視してもかまわないのだ。しかしデーモンブレス3回は少々きついので、おびき出しやすい左の1体のみは倒おくといいだろう。



妖精の粉は各キャラ1つはもっておきたいアイテムだ。

攻略レベル 16

# Special Battle NO.8

クリア条件

ゼオンの撃破

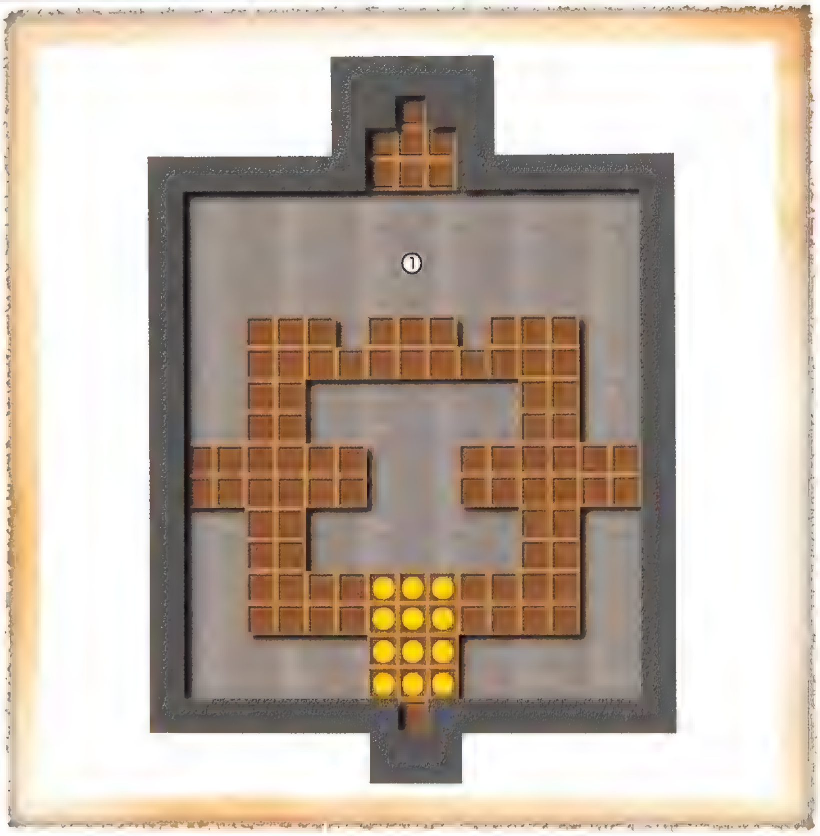
### 初期配置敵リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼオン | 1 | ??? | 0 | 希望の光 |

### 毒攻撃に注意！

ゼオンは１ターンに２回行動する。主な攻撃はカオスコルドロンなので、レジストは常にかかっている状態にしておこう。通常攻撃はほとんどが痛恨の一撃だ。これは残りＨＰを必ず１にしてしまうので、受けたらすぐに回復していきたい。ＭＰ節約のためにいやしの水を使っていくもがいいだろう。気をつけなければならないのがポイズンブロウ。攻撃力そのものはそれほどでもないが、毒におかされてしまうのが痛い。アンチドウテや妖精の粉などを使い早期回復を心がけよう。

ゼオンはとにかくＨＰが高い。その上行動するたびに３０ものＨＰが回復してしまうため、長期戦は必須だ。おそらく魔法系のキャラはＭＰが足りなくなってくるだろう。希望の光はこのマップまで必ずとっておき、ここでＭＰがつきたら使うようにしよう。ゼオンを倒せば新たに希望の光が手に入るのでここで使ってしまっても問題ないぞ。




攻略レベル 16

# Special Battle NO.9

クリア条件

ダークソルの撃破

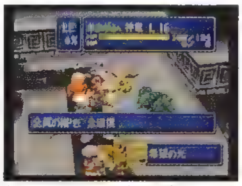
### 初期配置敵リスト

| マップ位置 | 敵名 | 数 | HP | MP | アイテム |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ダークソル | 1 | ??? | 250 | − |

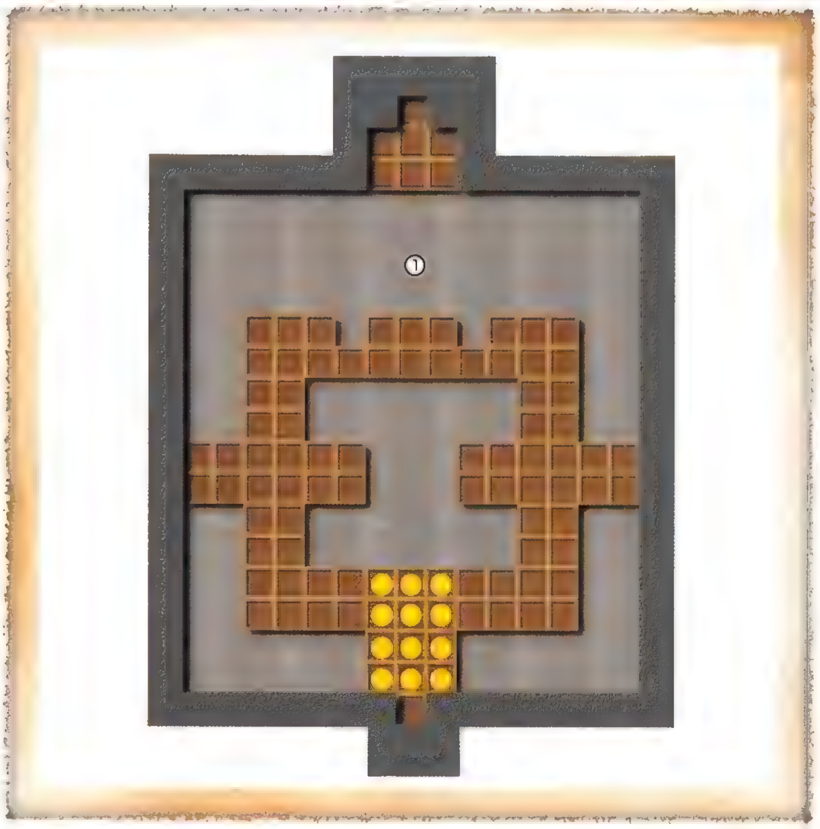
### いよいよ最後の戦いだ

ダークソルもまた１ターンに２度行動する。主な攻撃はやはりカオスコルドロン。レジストをかけて被害を押さえ、僧侶系は回復に専念しよう。ダークソルは行動ごとにＨＰが３０、ＭＰが１０ずつ回復する。今回もまた魔法系は途中でＭＰがつきるだろう。しかしゼオン戦で手に入れた希望の光を使えばまず問題ない。ダークソルの攻撃で注意したいのはコンフューズだ。たいていは幻につつまれるだけだが、まれに混乱するときがある。同士討ちがおきる前に回復していきたい。幻は魔法攻撃の場合まったく問題がないので、直接攻撃系のキャラのみ回復すればいいだろう。

幻につつまれると攻撃が当たりにくくなってしまうのだ。



幻につつまれると攻撃が当たりにくくなってしまうのだ。



# Enemy Data

戦闘をより有利に進めるためには敵のデータを分析し理解する必要がある。ここではスペシャバトルに登場する、全敵キャラデータを完全紹介。シャイニングシリーズに出てきた歴代のボス達はその登場したソフトの名前も紹介した。

## 攻略ページの見方

●登場マップ
登場するマップナンバーを紹介。

●敵キャラ名

●HP／MP

●所持品類
落とすアイテムや、装備武器を紹介。

●各種ステータス
攻:攻撃力　防：防御力
早：素早さ運：運
移：移動力。

●特殊能力等
注意したい特殊攻撃や、歴代登場ソフト名を紹介。

●PHOTO

### MAP1 オクトパス

HP150/MP0

所持品：フリーズボール
金　貨：
装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 30 | 20 | 10 | 8 | 5 |

特殊能力：バブルブレス・ブラックブレス。SFⅢシナリオ２に登場。

### MAP1 テンタクルアーム

HP52/MP0

所持品：妖精の粉
金　貨：
装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 28 | 18 | 14 | 6 | 6 |

特殊能力：会心の一撃 SFⅢシナリオ２に登場。

### MAP1 テンタクルレッグ

HP45/MP0

所持品：妖精の粉
金　貨：
装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 24 | 18 | 18 | 4 | 6 |

特殊能力：会心の一撃 SFⅢシナリオ２に登場。

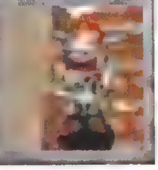
### MAP2 ヤシャA

HP480/MP85

所持品：妖精の粉
金　貨：
装備武器：骨喰いの太刀

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 88 | 58 | 38 | 9 | 7 |

特殊能力：氷結土・カウンター等 SFⅢシナリオ３に登場。



### MAP2 ヤシャB

HP480/MP85

所持品：妖精の粉
金　貨：
装備武器：骨喰いの太刀

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 88 | 58 | 38 | 9 | 7 |

特殊能力：氷結土・カウンター等 SFⅢシナリオ３に登場。

### MAP2 ヤシャ

HP240/MP85

所持品：妖精の粉
金　貨：
装備武器：骨喰いの太刀

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 73 | 47 | 32 | 9 | 7 |

特殊能力：スパークLV3・カウンター等 SFⅢシナリオ２に登場。

### MAP2 上忍

HP70/MP42

所持品：いやしのしずく
金　貨：
装備武器：上忍の太刀

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 84 | 52 | 36 | 9 | 5 |

特殊能力：フリーズLV3・コンフューズLV1・会心の一撃

### MAP3 キング

HP600/MP0

所持品：いやしの水
金　貨：
装備武器：ソードオブシヴァ

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 94 | 62 | 360 | 9 | 6 |

特殊能力：フォトンレイジ・カウンター等 SFⅢシナリオ３に登場。

### MAP3 ナイト

HP500/MP70

所持品：妖精の粉
金　貨：
装備武器：バルバロッド

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 60 | 40 | 9 | 6 |

特殊能力：ブレイズLV3 SFⅢシナリオ３に登場。

### MAP3 ルーク

HP360/MP0

所持品：妖精の粉
金　貨：
装備武器：ギガントアックス

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 86 | 57 | 29 | 9 | 6 |

特殊能力：フルスイング・カウンター SFⅢシナリオ３に登場。

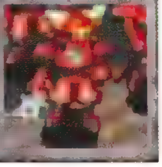
### MAP3 クイーン

HP280/MP90

所持品：妖精の粉
金　貨：
装備武器：セイントメイス

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 84 | 57 | 34 | 9 | 6 |

特殊能力：ブレイズLV3・スタンボム等 SFⅢシナリオ３に登場。



### MAP3 ポーン

HP260/MP0

所持品：妖精の粉
金　貨：
装備武器：シルバースピア

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 72 | 54 | 28 | 9 | 6 |

特殊能力：サイドワインダー等 SFⅢシナリオ３に登場。

### ビショップ
MAP3

HP/MP：HP240/MP80

所持品類：所持品：いやしの水／金貨：／装備武器：ミステリィアンク

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 68 | 48 | 38 | 9 | 5 |

特殊能力：タナトスLV1・コンフューズLV2。SFⅢシナリオ3に登場。

### ゴリアテ
MAP4

HP/MP：HP480/MP90

所持品類：所持品：男気ふんどし／金貨：／装備武器：風神の扇

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 99 | 65 | 47 | 9 | 5 |

特殊能力：剛力突風LV2・鉄扇真空波 SFⅢ全シナリオに登場。

### デスヘレン
MAP4

HP/MP：HP430/MP90

所持品類：所持品：本気の下着／金貨：／装備武器：地獄のロッド

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 96 | 64 | 45 | 9 | 5 |

特殊能力：フェニックスLV2・カウンター等。SFⅢ全シナリオに登場。

### バサンダ
MAP4

HP/MP：HP400/MP120

所持品類：所持品：女神の涙／金貨：／装備武器：神刃の杖

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 94 | 62 | 49 | 9 | 5 |

特殊能力：タナトスLV2・ブレイズLV3 SFⅢ全シナリオに登場。

### フィアール
MAP4

HP/MP：HP390/MP90

所持品類：所持品：妖精の粉／金貨：／装備武器：メイズロッド

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 62 | 43 | 9 | 5 |

特殊能力：ウェンディゴLV2・スパークLV3。SFⅢ全シナリオに登場。

### ブルザム
MAP5

HP/MP：2400/MP0

所持品類：所持品：勇気のリンゴ／金貨：／装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 100 | 67 | 38 | 9 | 0 |

特殊能力：負の閃光・デーモンブレス SFⅢシナリオ3に登場。

### 大司祭A
MAP5

HP/MP：HP800/MP120

所持品類：所持品：女神の涙／金貨：／装備武器：カオスメビウス

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 88 | 58 | 44 | 9 | 5 |

特殊能力：インフェルノLV1・オーラLV3 SFⅢシナリオ3に登場。

### 大司祭B
MAP5

HP/MP：HP800/MP120

所持品類：所持品：女神の涙／金貨：／装備武器：カオスメビウス

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 88 | 58 | 44 | 9 | 5 |

特殊能力：インフェルノLV1・オーラLV3 SFⅢシナリオ3に登場。

### 大司祭C
MAP5

HP/MP：HP600/MP110

所持品類：所持品：女神の涙／金貨：／装備武器：カオスメビウス

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 88 | 58 | 44 | 9 | 5 |

特殊能力：インフェルノLV1・オーラLV3 SFⅢシナリオ3に登場。

### ダークドラゴンA
MAP6

HP/MP：HP2000/MP0

所持品類：所持品：恵みの雨／金貨：／装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 106 | 66 | 36 | 9 | 0 |

特殊能力：デーモンブレス・サンダーブレス SFⅠに登場。

### ダークドラゴンB
MAP6

HP/MP：HP1200/120

所持品類：所持品：いやしの水／金貨：／装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 102 | 66 | 40 | 8 | 0 |

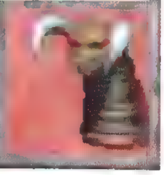
特殊能力：フリーズLV3・スパークLV3等。SFⅠに登場。

### ダークドラゴンC
MAP6

HP/MP：HP1200/MP110

所持品類：所持品：いやしの水／金貨：／装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 102 | 66 | 44 | 8 | 0 |



特殊能力：ブレイズLV3・スパークLV3等。SFⅠに登場。

### イ・オムA
MAP7

HP/MP：HP3000/MP0

所持品類：所持品：恵みの雨／金貨：／装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 110 | 68 | 38 | 9 | 0 |

特殊能力：デーモンブレス・イオムビーム SF外伝に登場。

### イ・オムB
MAP7

HP/MP：HP1500/MP0

所持品類：所持品：幸運のクッキー／金貨：／装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 110 | 65 | 42 | 8 | 5 |

特殊能力：デーモンブレス・ダズールカース SF外伝に登場。

### イ・オムC
MAP7

HP/MP：HP1200/MP0

所持品類：所持品：幸運のクッキー／金貨：／装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 110 | 65 | 44 | 8 | 5 |

特殊能力：デーモンブレス・サイレントカース。SF外伝に登場。

### ゼオン
MAP8

HP/MP：HP5000/MP0

所持品類：所持品：希望の光／金貨：／装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 115 | 70 | 45 | 9 | 0 |

特殊能力：カオスコルドロン・痛恨の一撃等・SFⅡに登場。

### ダークソル
MAP9

HP/MP：HP7000/MP250

所持品類：所持品：－／金貨：／装備武器：－

| 攻撃力 | 防御力 | 素早さ | 運 | 移動力 |
|---|---|---|---|---|
| 120 | 70 | 52 | 9 | 0 |

特殊能力：カオスコルドロン等 ファイナルコンフリクトに登場。

# CHAPTER VII

## Camelot

Interview

Camelot Houmonki

Goods Colection

Staff Introduction

# INTERVIEW

**高橋宏之氏**
(株)キャメロット代表取締役社長

**高橋秀五氏**
(株)キャメロット代表取締役副社長

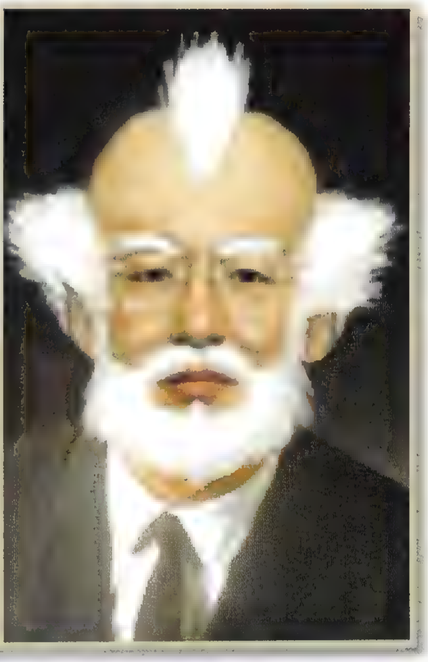
## ――企画にない企画を SFⅢ & HOLYARK

――まず社名の由来をお伺いしていいですか？
宏之■アーサー王伝説のキャメロットですよ。やっぱりうちは今後もＲＰＧ作ってくでしょ。
秀五■だから、やっぱりそういうことを連想できるような社名にしたい、ってことで今のにね。
宏之■実はね、僕のファンタジー好きが始まったのは、アーサー王伝説もだけど、基本は「王様の剣」からなんですよ。もちろん僕だけじゃなくてスタッフ皆が好きなんだけど。そういった意味では、「王様の剣」やアーサー王伝説は、ゲームの大きなベースにもなってるかなぁ。
――今回「ＳＦⅢ」を３部作にした理由は？
宏之■前から１度やってみたかったんですよ。例えば僕たちの子ども時代を考えてみたんです。僕もマンガが好きで、よく雑誌とか読んでたけど、次の週が楽しみでしょうがなかった。この次に何が起きるんだろう。それがわかるまで、色々想像しては楽しんで。待ってる時間も楽しみの１つだったんだよね。でも、ゲームって１話完結の物語みたいなもので、始まりを見たら、終わりってだいたい予測できるじゃない。僕は、先が予測できないもの、待つ時間の楽しみが味わえるものが作りたかった。遊んでくれる人たちをじらしたかったんです。だから、賛否両論はあるだろうけど、シナリオも最初はラストすら決めてなかった。おかげで書いてる途中でキャラが勝手に動いた部分もあって、シナリオ書いてた僕でさえあれっ、て思うような意外な展開になってみたり。面白いのは、社内でも結末がわかんないでしょ。だから一時ね「ベネトレイム最終ボス説」なんてのまで流れてね（笑）。
秀五■おまえ、知りすぎだよって（笑）。最後にベネトレイムが合体ロボになって出てくるんじゃないかって噂まであって……。
宏之■ベネトレイムがサラバンドと合体して出てくるんじゃないかってのもあったな（笑）。
田口■サラバンドの町、もともと「戦艦」ってコンセプトですからね。あれ、上に乗ってる家とか、ブーンとひっくり返って砲台とか出るんですよ。設定もちゃんとあります（笑）。
――では、「ＳＦⅢ」の中でこれだけはやろうと思っていたことはありますか？
宏之■予定調和は避けたかった。戦場で人を助けたら、仲間になったり道具がもらえたりするっていうのは普通に考えられることじゃないですか。でも、もしそこでその人を助けたことで、別の場所で別の人が死んでしまうとしたら？だからね。今回のシナリオは選んだ結果が他に影響してくる「シンクロニシティ」になってるんですが、選んだ結果には正解も不正解もない。プレイした人が自分で選んだ物語が正解だと、そんな風にしたかったんです。あと、最初から３軍戦闘だけは絶対やろうと思ってましたね。プレイヤーの方でも楽しみにしていたと思うし。
秀五■でもだから逆に、やりこみ派のために敵として登場させたりもしたけどね（笑）。
――その戦闘やイベント、チビキャラの動きなども含めて「ＳＦⅢ」は非常に凝ってますよね。
宏之■僕も驚いたものが多かったな。僕はキャラの動きも全部シナリオで指定してるんですよ。けっこう細部までね。けど実際上がってくると、さらにオーバーアクションになってたりする。
田口■皆、泊りがけで自主的に創ってましたからねぇ。シナリオ３は特にチビキャラが動きまくったよね。俺、あれ好きだなぁ。意識のないメディオンをジュリアンが前後に揺さぶるやつ。
宏之■ちなみにシナリオには「揺さぶる」までは書いてなかったよ（笑）。
秀五■あれはウケたな。勝手にどんどん発注されるんだもん、グラフィック（笑）。シナリオ３はそういう意味じゃ特にすごいね。120％充電してカノン発射してるみたいな感じで、やりすぎだよってくらい。でも実はね、企画としては「シナリオに書いていないものを１つ必ずプラスしよう」ってのを合い言葉にしてたから。
宏之■戦闘もそのおかげで随分変わったよね。地下大洞穴の通ると落ちる橋とか、クダン戦の落下する地面とか、最初の企画にはなかったんですよ。ジュウベエが仲間に入る時の戦闘も、初めは普通の山登りだったのに、気がついたら「ジュウベエがトンネル通ってるよ」（爆笑）。
秀五■戦闘で仲間助けるのはパターンでしょ。それで新しく何を加えようかって時に、二元中継しかないって。また、入れる穴もそこら中に

# 目標は「シナリオにないことを企画する」こと

田口泰宏氏
(株)キャメロット取締役開発本部長

宇野正明氏（変装時）
(株)キャメロット企画制作部　部長



あるからさ（笑）。でも、ジュウベイが死んだら桜が散るのには、俺もビックリしたよ（笑）。
——あれも、後から入ったものなんですか？
宏之■もちろん！　担当にジュウベエの死に際の台詞を渡したら、ああなって出てきた（笑）。普通に死ぬはずだったんだけど、以心伝心ってとこかな。僕はね、柳生一門好きなんで。簡単に死なせるのは嫌だな、とは思ってたんだ。担当曰く「日本人ですから。」侍は簡単に死なせられないって（笑）。出来上がりを見たときは皆で最高だって言ってたよ。一度は見て欲しいね。
秀五■かえって桜を見ない方が難しいんじゃないかなぁ。あそこはね。創る時も何回も直してるんです。最初は思った通りに動かなくて、プログラムやマップの担当とも何度も打ち合せし直しているし。ギリギリで助かる難易度って、創る方も難かしいんですよ。
宏之■皆、とにかく何かしら元の企画に加えてくれてるよね。
秀五■シナリオ３でドンホートが、キラーンとか光ったりね（笑）。あのイベント好きだなぁ、俺。それまでは、ドジだグズだって言われ続けてさぁ。でも、あれ見ると、ああ、こんないい奴だったのかって思うもん。
田口■担当が年配層が好きだったんですよね。
宏之■ダビデがフンフンッて鍛えてる絵を入れてくれって頼んだのもその人間（笑）。本陣ではトレーニングしてるだろうからって。
田口■各担当が考えたものは他にもありますよ。マヤ村の装飾とかも担当が描きこんだものだし。プレミアディスクのエンディングにしても、もうムービーは飽きてたんで何か入れて、って丸投げしたら、チビキャラが飛び交ってた（笑）。
秀五■誰も気づかねーだろって思って創ってるんだけど、シナリオ１の時のマニュピルの人型とか（笑）。最初は簡単な隠し味を入れてたのが、後半はどんどん勝手に増えちゃって（笑）。仕掛けも大きくなっていったんだよね。
宇野■開発の時間なかったんですがねぇ。
田口■あれは、きつかったですねぇ。明日マスターアップっていう日に最終戦闘までできあがってなくて、担当が３人がかりで創って…。結局数日かかったんですが、マスターアップの日が見えないっていうのが一番恐かったですね。
——アイテムも色々面白いものがありますけど。男気ふんどしとか。あれは？
秀五■もともとのフォースシリーズには、女性用の下着しかなかったんですよ。でも「ホーリィアーク」で、ふんどしも入れておこうと。
——あれで男女見分けてる人もいますよね。
秀五■へぇ。そういう役にも立つんだ。じゃあ、たまに女でも「男気ふんどし」つけられるようにしとけばいいんだな（笑）。
——シナリオ１からスタッフは同じですか。
宏之■うちはやめる人少ないですからね。普通、開発が終わると半分以上メンバーが入れ替わるみたいですけど、そういうのはないんです。フォース創りたくて入ってきて、しょっぱなが今度の「ＳＦⅢ」だったってスタッフもいてね。ずっと言わなかったから知らなかったんだけど、完成間近になって、実はフォース作りたかったんだって聞いてビックリしたな（笑）。
——夢がかなっちゃったんですね。
宏之■一応今回の「ＳＦⅢ」、フォースシリーズの最高峰と言われてるしね。でもね、それまではフォースだフォースだって騒いでたのに、「ＳＦⅢ」で満足できたから、今度は「ホーリィアーク」かなって言うスタッフもいましたね。
——その「ホーリィアーク」ですけど、「シャイニング・ザ・ダクネス」に似てますが？
宏之■どうしても「ダクネス」の決着がつけたかったんですよ。最初に考えていたものができなかったから。「ダクネス」は突然現れた敵と戦う通常エンカウント戦闘ですが、本当は僕はそれをやりたくなかった。そうじゃなくて、ちゃんと向こうが出てくる状況を見ながら戦えるＲＰＧを創りたいっていうのが「ホーリィアーク」の元々の狙いだったんです。それで今の形になったんですが、そうしたら「せっかくモンスターがあんな形で出てくるんだから、何かできないですかね」ってプログラマーから言われて、追加されたのが「ピクシーシステム」。基本的には僕、こういうことはしないんだけど、あれは後づけだったんです。超無茶だよね（笑）。
秀五■根本的なシステムだからねぇ（笑）。
田口■今だから言いましょう。怒りました(笑)。何でどたんばになってこんなの入れるんだって。

# 遊んでくれる人のために創ってるんです

――「ホーリィアーク」には「シャイニング・ウィズダム」のモンスターも出てきますよね。あちこち調べていると時々顔をのぞかせる。
秀五■出したいなっていうヤツを一部ピックアップして、デザインだけ持ってきたんですよ。
宏之■キャラ作り直しだし後づけだし、あれも無茶だった（笑）。パターンが多いからやり込まないと全部は見れないと思うな。でも「ホーリィアーク」で創ったこういった色々なベースがあったから、随分「ＳＦⅢ」で役立ったよね。
田口■システムの根幹はあそこから来てますからねぇ。ダンジョン作るツールからちびキャラの作り方までね。カメラの視点が近くから遠くになっただけなんです。中で動いているエンジンは直していますけど、基本的な考え方は「ホーリィアーク」の延長線上にあるんですよ。
秀五■ただ、ポリゴンの表示能力は格段に進化したよね。当社比１６倍ってとこかな。同じ炎でも、ぜんぜん見栄えが違うもんね。
田口■ＤＳＰ使ってますしね。ＤＳＰは多分他のプログラマーでも扱えると思うんだけど、ＤＳＰに波の理論とかをプログラムするのは中々できないと思うな。
宏之■そう言えばＤＳＰ担当の小寺君は大学時代からそんなこと研究してたね。大学１年の頃、彼にはすでに「ダクネス」手伝ってもらってたんです。「ＳＦⅠ」までは学校が忙しかったけど、２年までで単位ほとんどとっちゃったっていうから、じゃメインできるよねって、ゲームギアの外伝のメインプログラムやってもらって。おかげで３年まで主席だったのが４年になったら２番になっちゃった。世が世なら大学に残って研究続けてたかもしれないね。
秀五■大学残るって言ったらタグも大学院へ進もうとしたとか？
田口■いやあ、僕の場合は丁重にお断りされました（笑）。進学するつもりで就職活動も何もしてなかったから、さてこれからどうするべえってことになりまして。それで社長に拾われたわけです。
宏之■でも、彼が研究室に行ってたらピクシーは飛ばなかったから（笑）。あれは社内の人間もすごい気に入ったらしくて、「ＳＦⅢ」を作る時、ピクシー飛ばせないんですかってスタッフに言われましたよ。「ＳＦⅢ」もそうだけど「ホーリィアーク」って社内の人間がものすごく気に入ってる作品でね。僕たちにとっては、３ＤポリゴンＲＰＧっていうだけで不当に評価されている気持ちが強かったんですよ。だから、こうやって話を絡めることによって、今まで３Ｄ作品を触ったことがなかった人や、避けていた人たちも遊んでくれるのはありがたいですね。
秀五■あれ１個目のダンジョン、随分作り直して優しくしたんですよ。最初難しかったんで、色んな所に看板とかつけて。それでもその先に行きたい人は殴られてもいいだろうって（笑）。ダンジョンって迷うのが嫌だって人が多いだろうから、迷わせないようにしようよと。
宏之■オートマッピングがまたね（笑）。
田口■細かいでしょ。全部手作業でプログラムしてるんですよ。一生終わらないかと思ったな。
宏之■大体マップ自体も地面と天井がねじれながら反転していったりするでしょう。狂ってますよね（笑）。こうしたうねったマップを創るのって、既存では考えられないんです。あの構造を作れるのってうちだけですよ。ねじれとかＲ（＝カーブ）とか。あの時開発したツールなしでは「ホーリィアーク」は語れないですね。
――「ホーリィアーク」といえば、ダンジョン内の仕掛けも多かったですが。
田口■ギミック系入ってないのないですよ。各ダンジョンごとにテーマもあるし。
宏之■何か入ってないといけないって気になるんですよ。例えば「ホーリィアーク」のカメもその１つ。あの頃、他のゲームで乗り物が使われてたんで、ウチも乗り物欲しいよなぁ、ってなって（笑）。でも変なものには乗れないし、首だけ出てるカメなんてどうかな、ってね。仕様だけ作って、じゃ、マップお願い（笑）！
秀五■で作ったんだけど、最初はカメを動かすためのエサが足りなくなっちゃって、帰ってこれなかったりしてね（笑）。大変だったな。このダンジョンって下の階に落ちたりするからさ。エサの数の計算が合わなくなるんだよね。
宏之■マップが創られてからエサ置くまではパズルみたいだったね（笑）。

## ――ゲームの音
## SOUND EFFECT & MUSIC

宇野■大変と言えば、音録りも大変だったんですよ。「ホーリィアーク」の時は、ガルムの声は田口なんです。「ＳＦⅢ」では違いますけど、あの時は声優らしい声優は雇ってなかったから。

田口■社内でウオーとか声を録音して、エフェクトかけて使ってるんです。イカモンスターの飛ぶ音は、牛乳パックを買ってきてストローでぶくぶく。それを取り込んでエフェクターで加工（笑）。とにかくない音は作りましたね。
宏之■ウチで作った某ゴルフゲームも、音はみんな自前でね。池ぽちゃとかカップインとか。
宇野■夜中に会議室でぴちょぴちょになりながら音録ってました（笑）。バケツの中にボールぽちゃっ、とか落として。
秀五■全然迫力ないから駄目だ、もっと重くないと（笑）ってことで使われたのが灰皿。でもね、ジャブンって音は良いんだけど、バケツの底にあたるゴツンって音も入っちゃうの。どうしようってなって、結局バケツの底にゾウキンしいて録音したんだよね。床に新聞紙しいて。
宏之■でも、「ＳＦⅢ」はね。
秀五■ムービーをリンクスさんに頼むのにそりゃ失礼だろう(笑)ってことで、音もちゃんと専門の会社に頼んで創ってもらったんですよ。だから「ＳＦⅢ」のＳＥは全部トレジャーさん。
宏之■フォースファンがいてくれたおかげだね。
秀五■音のスペシャリストがいるんだよ。で、「こんな感じの音」とか言うとね『「こんな感じ」じゃねえ、「こういう音が欲しい」って何で言わないんだ！』って怒られるんだよね（笑）。
宇野■汽車の音がすごかったね。どういう汽車なんですかって聞かれたんですよ。1950年代、’60年代、どのくらいの車輪のどのくらいの大きさか言ってもらえないとわからないって。
宏之■仕方ないからＤ51とか言っちゃって(笑)。でも、上がってくる音はやっぱりスゴイよね。あの音を聞いちゃうと、やっぱりＳＥは頼んだ方がいいなって思うよ。
宇野■トレジャーさんは、内蔵音源やったら日本一ですね。本当に。
――ＳＥ以外の音楽はどなたが？
秀五■音楽は、昔から付き合ってる桜庭くん。
宏之■ゲーム中の音楽も作ってくれてるんだけど、桜庭くんってプログレっていうロックジャンルでは世界的に有名なミュージシャンなんですよ。「ＳＦⅢ」のアレンジＣＤも、わざわざフランスから問い合わせが来たぐらいですから。
――オープニングの音楽も桜庭さん？
宏之■そう。彼が作ってるんです。
秀五■絵を見て、それにあう音楽をつけてる。……普通逆だよねぇ。あの映像にあわせた音楽を作るのは――並み大抵じゃないね。
宏之■人間タイムカウンターだから（笑）。
田口■クイックタイム使ってフレーム単位で音あわせてますからね。
宇野■「音、10フレ（フレーム）ずれてます」。え？(笑)。オープニング見ていただけるとわかるんですけど、ちゃんと絵にあってますよね。リンクスのディレクターの方も感動してました。今までやった中で、一番音絵音がわかってるって。
秀五■……普通はねぇ。ここのループで次はこっちの曲で、みたいに重ねてくもんだけどね。
宇野■あそこでカット変わりされちゃうと、テンポも変えなきゃいけないし、小節も変えなきゃならない。違和感なくこれだけできるのは、プログレならではですよ。反則でしょ、８分の５拍子なんて。割り切れないんですもんね（笑）。

## ――「ウノマ」ができるまで MAKING OF “UNOMA”

宏之■音楽と言えば「シャイニング・ウィズダム」の音楽担当者、ゲーム内に名前が出てるんですよ。ミニゲームのレースに出てくる「伝説のタケ」っていうのがそれ。武内君って言う。彼のスコアが基本になってるんです。
田口■開発関係者はゲームによく出ますよね。「ＳＦⅢ」でも、セガのエッちゃんヨウちゃん。
秀五■アレ、たまたまそこにいて記念写真とかいって撮ったのを使われちゃったんでしょ(笑)。そういえば俺も出てるらしいんだけど、まだ見てないなぁ。（【村＆町散歩／p194】参照。）
――シナリオ３でプレイヤーキャラになったウノマも、元は宇野さんだとか。
宇野■田口が、僕を人名辞典のダミーで入れたのが最初なんです。
田口■取りあえずダミーデータが欲しいって言われて。もともとこの人、自分のこと自分でウノマって言ってたんで、そう入れたんです。でも最初は文字だけだったんですよ。そこに顔グラフィックのテストもしなきゃならなくなったんで、デジカメで取った写真も入れて。全部ウノマにしたら、妙に皆に受けちゃった（笑）。
宏之■そうしたら、陰でこっそり宇野がラーメン食ってる絵を作り出した奴がいて（笑）。最初は作ってること僕らも知らなかったんだけど、宇野がある日僕の部屋に来て「僕が行くとみんなモニター消しちゃうんですよ」って言うから、何が起きてるんだろうって見に行ったら、あっこんなのこっそり作ってら！　これ、イベントにしない手はないよなぁってなったんですよ。
秀五■そう、で、これがあるんだったら顔グラもちゃんと描こうってことになったんだけど、最初はすごくリアルで世界観にあわなかった。
田口■それでヒゲをつけたら、社長が、髪はもっと後退してないと駄目だろう、こんなフサフサしてないよ、と（笑）。そうこうしてる間に、ああ、そういやアイリンに老師がいたねぇって話になったんです。それでウノマが老師にね。
宇野■あのとき、皆にやめろって言うんだと思ったのに……もっとハゲにしろって。僕、イベントまで完成してからですよ、ちゃんと見たの。あああ、あんなはげちゃびんになっちゃって。
田口■でも宇野さん、ウノマのこと嬉しがってんだか嫌がってんだかわかんないですよ（笑）。イラストも勝手に発注しちゃうんだもの。
宇野■ウノマ顔グラ必要だな。山内さん、それじゃいってみようかって（笑）。頼んだんです。
秀五■自分からかっこよくしてくれって言ってんだもん（笑）。最初、プレイヤーキャラにするのだってねぇ。どうしようかって言ってたら、自分で絶対プレイヤーキャラですよってさ（笑）。
宏之■けどね、実は彼、昔からゲームに出てるんですよ。「ＳＦⅡ」の大臣で「ピコピンときた」ってメッセージがあるんですけど、ピコピンって、その頃の彼の口癖だったの。それ聞いて、「ひらめいた」って言葉よりピコピンの方がぴったりだな、と思って使ったんですから。

## ウノマ大解剖

## ——システムと技術
## SYSTEM & TECHNICAL SKILL

——今だから言える裏話とかはありますか？

宏之■戦闘システムは、もっと違った形のものも作ってあったんです。例えば当初は「高さ」のある戦闘にしようと思ってて。上空、地上、地下、それぞれの高さで戦えるようにしたかったんですよ。広範囲魔法などの当たり判定は球形にしてね。そうすれば、同じ場所でも地上のキャラには当たるけど、球面のせいで上空のキャラには当たらないとか、地下を潜って奇襲するとか色々できるじゃない。キャラ作るにしてもモグラみたいな奴とかバリエーションが増えるし。でも、結局まだ時期が早いよと言うことで今回は見送ったんだよね。名残りはあるんですよ。ほら、戦闘時に行動可能キャラとかを示すあれ、球体の名残で輪っかになってるんです。

秀五■あと、初めに考えてたことはキャラクターのロスト。本当は、各バトル単位でロスト作ろうとも思ってたんですよね。1度戦闘で死んでしまったプレイヤーキャラは、そのマップ内では復活できず、経験値は戦闘終了後まで生き残ってたキャラクターにのみ振り分ける、って形で。そうすれば、普通はキャラを殺さないようにって、慎重になるじゃないですか。キャラクター1人1人の存在価値が、より強く感じられるようになると思ったんです。だけど、それじゃ各キャラクターの成長に極端な差がつきすぎちゃって、結局使うキャラが偏ってきちゃう。それで何か他の手段でもっと思い入れができるように、と考えてできたのが「友情支援効果」。死んじゃうと、仲間との友情が下がっちゃうでしょ。キャラによって効果も違うし。

宏之■あと、困った部分っていうのは条件分岐かな。イベントとかで。

田口■どこのイベントで何が起きたか、っていうのを内部ではずっと記録していて、これを僕らは「フラグ」って呼んでるんですが、そのフラグを条件として次のイベントが変ってくるんですよ。それって、一部だけ見ればそんなに難しくないんですけど、シナリオが進むにつれて、バーッと条件が複数組み合わさってきちゃって。

宏之■特に、あれが大変だったよね。シナリオ3の3軍戦闘。

秀五■あれだけは入れることが決まってたからね。だからプログラマー的にも企画的にも、最初っから気が重かった。シナリオ1の時から皆で、あれどうやろうか、って悩んでたよね。

田口■シナリオ1の時から仕掛けは作っておいたんですよ。でも1じゃ使わなくて、2でも使わなくて。3で、さあ使おう！　と思ったら……使えなかったんですよ（笑）。システム的にあわなくて。駄目だ作り直しだ（笑）って。

——でも3軍戦闘は楽しかったですね。プレミアムディスクでは、さらに自分が仲間にした中から好きなメンバーを選んでボス戦もできますし。そう言えば、同ディスクで戦闘グラフィックの一部が変わってるみたいですが、あれは？

秀五■1から新たに作ったものもありますね。

田口■好きな奴がいて、こんなの作っちゃったんだけどのっけてよって（笑）。他にプレミアムディスクでは、光転職後の顔グラフィックも一部新しくなってて、ウチのホームページ（※以下HP）に全部のせてますよ。

——登場する敵、後半に出て来るのは今までの「フォース」シリーズのボスですよね。

秀五■そうそう。嫌でしょう（笑）。しかも、今までのボスが全部ポリゴンで見れちゃう。

宏之■ものすごい凝ってたよね。あれは呆れた（笑）。「ホントに作ってる」よこいつら、って。

秀五■休んで逃避してても、それ作って逃避してても同じことだから。気持ち的に逃避してるのは変わりないんだよね（笑）。あー楽しいっとか言いながら作ってたな。仕事じゃなくて完璧に趣味で作ってましたね、あれは。〆切決めてくれないから、余計大変なことになって……。

田口■「いつまでやっていいんだろ」って。

宇野■本数決まらなかったからねぇ（笑）

秀五■あそこまで出るとは思わなかったもんな。

宏之■申し込み総数3万枚には驚いたよね。

宇野■そうそう、最初は5千枚くらいかなとか思ってたのに、実際来たらすごかったんだもの。セガの人も驚いてましたよ。

秀五■海外からも応募があったんですよ。海外ではシナリオ1しか出てないのにどうやって応募したんだろうって、皆不思議がってたなぁ。

宏之■でも、それはまた嬉しいよね。海外の方も含め、これだけ多くのプレイヤーの方がこの「シャイニング・フォースⅢ」を遊んでくれて、シリーズの集大成とも言われるような作品になったのは、本当に嬉しい。メーカーのためでもなんでもない。僕たちは、遊んでくれる人のためにゲームを創ってるんだから。

——海外のファンも多いんですね。

田口■「フォース」の海外HPが多くて驚いたんです。うちのHPへの英語での問い合わせも多いかな。シナリオ2、3を海外でも発売して欲しいとか、プレミアムディスクのこととか。

——あ、もしかしてwebマスターって？

宏之■田口です（笑）。細かくチェックしてますよ。HPの主みたいなもんなんだよね。

田口■だって、やってくれる人いないんだもの。

宇野■英語版HP、作るって言ってなかった？

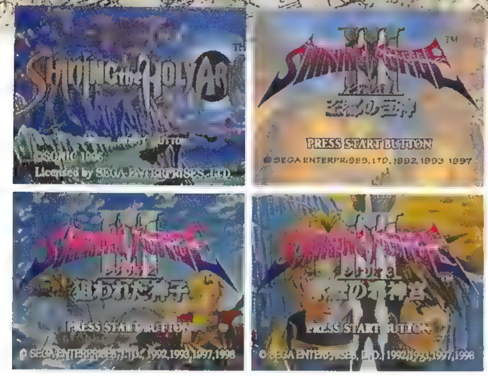
田口■すいません、まだです。

宇野■なんだぁ。まだなのか。

田口■そういう自分こそ外国から手紙が来るとまっさきにジェラスのとこ持ってくじゃないの！　彼は「ポリゴンモデルアニメーションシステム」の開発エンジニアで、人間翻訳機じゃないんだよ。

宇野■んー、エンジニアっていえば、DSPまわりのシステム作った小寺君もすごいよね。ちょっとその辺も説明してよ。

田口■またそうやってすぐはぐらかす。DSPはですね、魔法の効果や火とか水の表現に使ってます。普通、こういったものはあらかじめ何枚かのアニメーションパターンを用意しておいて、それを順番に表示していくことで表現するんです。でも、これだと動きがパターン化して、実際に見ると不自然になっちゃう。現実の水とかって、いつも同じ量、同じ形で流れるわけじゃないし、炎も同じパターンで燃えたりしない



# ぼくにとっては ホーリィアークを 入れて4部作なんです

——高橋宏之

じゃないですか。ＤＳＰを使うと、この不自然さがなくなるんです。炎や水の動きは、あらかじめ用意された絵を動かすのでなく、その場その場でプログラムが随時描くようになっています。炎の場合、ユラユラ変化して行くパターンを毎回計算しては絵を作って、作る端から画面に流して行く方式になってて。だから、元の炎や水の絵はない。この方法だと、極端な話、１秒間に30枚違う絵が出てきても、メモリーを全然食わないことになる。しかも、パターンは無尽蔵になるので、より自然な動きになるんです。

秀五■パターンじゃ絶対に創れないからね。自然のものは。ＣＧムービーを作るのと同じようなことをやっている、って考えるのが一番分かりやすいかな。たまたまＤＳＰがその作業をしているんですが、逆にいうとＤＳＰクラスの演算スピードがないとできないってことだよね。

田口■ＣＰＵにやらせると時間かかるんですよ。やってること自体は簡単なんです。決まった流れに沿って順番に作業してくというＤＳＰ向きの処理って言えるんですけど、使いこなすのは難しいですね。シナリオが進むと技術力も上がったんで、最初はただ水が流れるだけだったのが、下地と合成をかけたり、合成が何段階にも調整できたりするようになって、流れの方向も変えられるようになりました。元はね「ホーリィアーク」の召喚魔法で水がうねってたでしょ。あれが、ＤＳＰプログラムの原形なんです。あの時はまだＣＰＵで計算してるんですけど、うねりを色々な明るさに置き換えるんですよ。高いところは明るく、低いところは暗くってふうに。で、それをそのままテクスチャーパターンにしてポリゴンに貼ると、波うつ絵が常に動いているように見えるんです。

宏之■ＤＳＰはサターンに元から積まれてたんですけど、面倒なんで皆手を出さなかったんです。それをうちで使い方とか研究して。今はもうドリームキャスト（※以下ＤＣ）が出ちゃってますけど、サターンって使いこなせばすごく色々なことができる優秀な機種なんですよ。

宏之■ウチは、大手のメーカーさんにソフトを売り込んで契約を取ってるんで。「ＳＦⅢ」はセガさんとだったから、そういうことになったんだよね。ちなみに、さっき上げた「ホーリィアーク」もセガさん。その時は、１つ嬉しいことがありましてね。売り込みに行くとき、通常の会社は企画書を持ち込むんですが、ウチはもう創りはじめちゃってて、ある程度形になってるものを持ってくんです。もしどこもこの企画を買ってくれなかったら、いっそ自分たちで売っちゃえ！　って感じで（笑）。「ホーリィアーク」の時もそうしたら、セガの方がそれを見て「すごいよ、こういうのを作られちゃうと、もう自分でポリゴンＲＰＧは作れないな」って感嘆されて。社内での人気も高かったし、僕としても非常に思い入れのある作品なだけに嬉しかったなぁ。技術力を評価されたわけだしね。メガドライブ時代にはあまり言われなかったけど、技術については当時から最高水準のものを使ってる、と僕も技術陣もそう思ってた。例えばゲームギアの外伝。あれもウチの技術陣じゃないとできないって太鼓判押しますよ！　実を言うとあの戦闘画面、普通じゃできないんです。

秀五■やっちゃいけないことといっぱいやってるもんね。あのソフト（笑）。

田口■仕様書にない使い方してるし（笑）。ゲーム製作前、セガさんに問い合わせたら、うーん回路上できるかもしれませんけど、お勧めはできません、ってそういう答えが返ってきた。

宏之■ＤＳＰもそう。本来使わないものなんです。大体、他ではＤＳＰのプログラム組めないでしょ。ハードまで解析しないとできないですからね。外伝もそれと同じ状況だったんですよ。

田口■ゲームギアであの戦闘画面が出ただけでワッて感じですよ。普通考えたら、背景は出ないんです。

秀五■もともと黒画面だったもんね。

田口■でも、こうすれば出るじゃないかって。

宏之■それ聞いた時「論理的にはできるかもしれないけど大変だよ」とは言ったものの止めはしなかった（笑）。普通、ゲームギアのＣＰＵで、あれだけのスピードで敵をあれだけ賢く検索できないでしょう。そういう意味でいうと、ゲームギアの外伝は、初めて我々の技術の高さが証明された記念碑的な作品でもありましたね。

## ——最後に MESSAGE FROM CAMELOT

宏之■実はね、最初に僕、シナリオは最初ラストも決めてなかったって言いましたけど、１つだけ決めてた部分はあるんです。シナリオ３のエンディング後に入っている、あのガルムとエリーゼの会話は絶対やりたかった。エンディングムービーの後、１分待つと出てくるアレです。ガルムって「ホーリィアーク」でもそうだったけど、不可解な行動を取るでしょう。負の存在でありながら主人公たちに助力したり。だけど、「本当にガルムはいい奴なのか？」。その部分を描きたかったんです。そう、僕にとって「ホーリィアーク」と「ＳＦⅢ」は、あわせて４部作という思いが強いんですよ。だから、ガルムのことも含めて「ホーリィアーク」の謎の幾つかは「ＳＦⅢ」の中で明かしてます。すべての謎が完全に明かされたわけじゃないですけど。超人類にしても一部が判明しただけですしね。

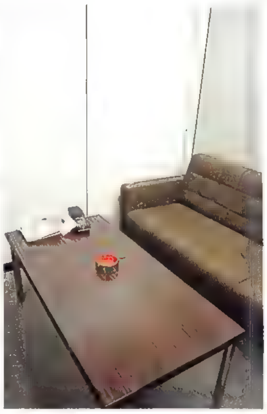
——このシャイニングシリーズも含めて、今後はどんなソフトを創っていかれる予定ですか？

宏之■未定ということで（笑）。でも、最初の社名由来の時にも言いましたが、キャメロットとしては今後もＲＰＧを創っていくでしょうね。

秀五■それで、これからも、僕たちの創ったゲームで皆さんが遊んでくれると嬉しいですね。

田口■こちらも頑張っていきますので、これからもどうかよろしくお願いします。

宇野■皆さん遊んでくださいね。



入口近くにあるミニ応接室。待合室として使われる他、メディアとの簡単な打ち合わせ等に使用。世間話をする場所とも言われる。

左は会議室。本来の目的以外にもよく使われるらしい（例えばSE用の音の収録とか）。入口の脇には様々なゲーム機とモニターが2台ある。そして壁にはシナリオ1～3の販促用ポスターも…。

# CAMELOT訪問記

「シャイニングフォースⅢ」。この名作は、いったいどんな場所で生み出されたのだろうか。その謎を解くため、我々取材班はカメラマンとともに、東京は新宿区の某所にあるという制作会社キャメロットに潜入を慣行した！　そこはとある大きなビルの某階。エレベーターを降りて最初に見えたのは、白い床の上にお洒落なイスとテーブルが置かれたちょっとした休憩所。そして、銀色の、社名入りプレートがかけられた入口の向こうには……?!

通称"おやじ部屋"。とりあえず、ウノマの元となった宇野氏（写真手前右）の机がある。正式には広報や対外交渉といった部署の人々が生息・出没する部屋だ。メディア関係者は大変お世話になる場所で、この部屋に置かれたコンピューターが壊れてしまうと、キャメロットのゲーム情報が雑誌にも本にも出なくなるとすら言われる（？）恐ろしい部屋である。入口から会議室に抜ける通路の途中にある。ごちゃごちゃして見えるが、床は意外に綺麗。

開発室の前。取材日は某ゲーム制作中のため入れなかったが、実際は、2～3個ずつ数列の机が並び、机上のパソコンで開発中のゲームが動いているのが見える明るい部屋だ。各机の間に仕切りはなく、フレンドリー。

開発室に向かう途中にある謎の部屋。コピー機等の事務用機器があるので事務室か?!　と思うとそうでもないようだが……。なお奥に見える扉は開発室のもの。

**関係者以外立入禁止！**

社長室の一角にファン垂涎のお宝発見！　シャイニングシリーズを始めとするキャメロットの関わった作品群と、シャイニングシリーズの音楽CDが詰まった棚だ。音楽CDについては次のページで紹介しているぞ。

# 社長室!?

▲上は、栄養ドリンクの転がる、生活臭漂う社長室。写真奥が社長、手前が副社長の机だ。お2人とも愛用はノートパソコン。
◀左は開発室前の仕切りに貼られたボード。右側は出社表、左側はお知らせ用で、社員旅行など社内連絡の他、仕事の催促やファーストフードの割引券なども適当に貼られているらしい。

## CAMELOT SOFTWARE PLANNING

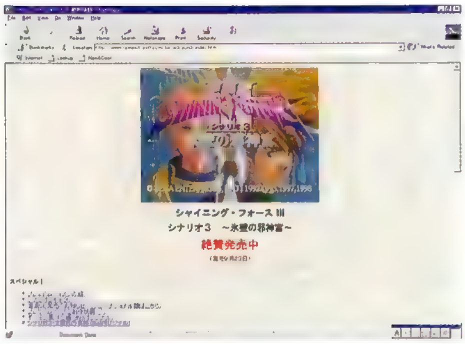
**株式会社キャメロット**

設立：平成6年4月4日
代表取締役社長：高橋　宏之
所在地：東京都新宿区
従業員35名。内プログラマー9名、グラフィッカー14名、企画6名。他に外部スタッフとしてサウンド等の各専門会社と提携。

ゲームの源流・企画室（下・右両写真）。ここから出た企画が開発室で形を成し、広報部屋から外に流れ出すのだ。日々議論が戦わされるこの部屋では、取材日も社長と企画の1人が激論中。取材中もずっと熱い議論がかわされていた（下写真）。

# SHINING Series Goods

## CAMELOT HOME PAGE



インターネットでシャイニング！　写真はキャメロット公式ホームページだ。会社や作品紹介の他「ＳＦⅢ」コーナーではキャラ紹介も充実。制作者コメントは必見★

左は幻の「シャイニングフォース外伝トレーディングカード」の紹介ページ。全カードを原寸で見ることができるぞ。

http://www.camelot-soft.com/index.htm

### 交響組曲「シャイニングフォースCD」

ゲーム未収録の序曲を含むアレンジ版。作曲者武内基朗氏自身が編曲した12曲を収録。'94.9.7発売／東芝ＥＭＩ／¥2,718(税抜)

### シャイニング・ウィズダム

作曲者武内氏自ら編曲、収録しなおしたアレンジバージョン。「ＮＯＶＡＥ」他11曲収録。'95.11.21発売／ＮＥＣ／¥2,718(税抜)

### 交響組曲シャイニング・フォースⅡ

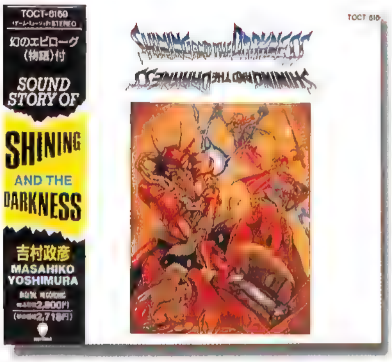
「ＳＦⅡ」の世界がフルアレンジされてオーケストラに！「魔王降臨」他11曲。'93.10.27発売／パイオニアＬＤＣ／¥2,913(税抜)

### ホーリィアーク設定資料集

「ＳＦⅢ」「ホーリィアーク」のキャラクターデザイン・メインイラストレーターとしておなじみの山内真氏本人が執筆・編集した設定資料集。表紙はフルカラー中はモノクロで、メインキャラクターの設定イラストを始め、絵コンテなども満載。
Ｂ５判／100ページ。再版未定。

ここでは本シリーズの関連グッズから、現在入手困難な物を中心にご紹介しよう。なお「SFⅢ」ではトレーディングカード（'99.3～／1パック10枚／¥380（税抜）／ソフトバンク）、アレンジアルバム（'98.11.25～／東芝ＥＭＩ／¥2,718(税抜))、'99年中にフランス版ＣＤも発売予定。

# collection




## SHINING AND THE DARKNESS

アレンジサウンドで綴られるダクネスの世界。ゲームでは語られなかった幻のエピローグ付。'91.6.7発売／東芝EMI／¥2,718(税抜)

## シャイニング・ザ・ホーリィアーク

「SFⅢ」の作曲者でもある桜庭氏が自らアレンジした、オリジナルサウンドトラック。'96.12.12発売／Oo Records／¥2,718(税抜)

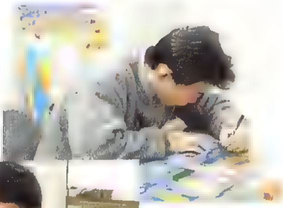
## 「フォースⅢ」宣伝告知用ポスター

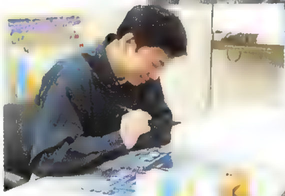
各シナリオのメインイラストを使用したＢ２版。ソフト販売店、セガのアミューズメントスポット等に貼られた。今回は、キャメロットの高橋宏之氏・秀五氏ご兄弟、＆山内氏のサイン入りでシナリオ３のポスターをプレゼント！詳細はP244へ。

## 「シナリオ１」体験版

セガサターンオフィシャルファンクラブ「セガパートナーズ」会員に送られた体験版ソフトの１枚。オープニングの代わりにワルキューレのＣＧ（プレミアディスク収録・【THE MOVIE／p196】）を挿入。ストーリーや出現する敵等は本編と異なるが、各種システムやグラフィック、ボイスはほぼ完成版。「機関車上」「吊り橋」の２戦闘が楽しめる。戦闘に勝つと発売予告タイトルが出るのだ。

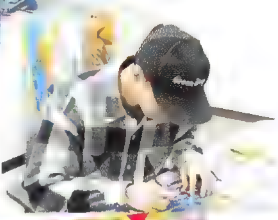
Hiroyuki.T





Shugo.T

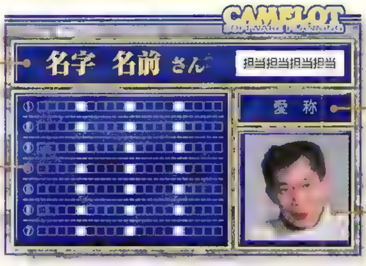
Shin.Y



左がそのサイン。山内氏のサインは本邦初公開！

# SHINING FORCE III の創造者たち

ここでは、シャイニングフォースⅢ（以降、ＳＦⅢ）の開発に関わった方々に答えていただいた、各質問事項を紹介。各略称は、ＳＣ＝シャイニングシリーズ／ＳＦ＝シャイニング・フォース／ＳＨ＝シャイニング・ザ・ホーリィアーク／SW＝シャイニング・ウィズダム／ＰＤ＝ＳＦⅢプレミア・ディスク／みんゴル＝みんなのゴルフ　のことを示しています。質問事項の③は、ＳＦⅢの中で気に入っている所について書かれてあります。




① 業界に入った理由
② 関わった作品
③ 気に入っている所
④ SFⅢで好きなキャラ
⑤ 愛用品
⑥ SFⅢ制作中の裏話
⑦ SFⅢ制作後の感想

## 高橋　宏之 さん

ゲームデザイン&シナリオ

社　長

① エニックスの募集広告
② 全SC、他
③ アイリン、ドミネート、ベネトレイム、ジュリアン、ガルム
④ ③と同じ、決してウノマではない
⑤ メビウスと一太郎のセット
⑥ シンクロニシティをぶち上げたけど、あまり自信がなかったので、内心ドキドキしていた
⑦ 自分なりに納得のいくものができた

## 高橋　秀五 さん

ディレクション&モンスターの世話（仕様）&悩み相談窓口

秀五さん

① 入れてくれたから
② いろいろ
③ シナリオ・ひとクセもふたクセもある戦闘
④ ペンコの日本髪、ダビデの兄貴度
⑤ プログレのCD・ゴルフ雑誌・ウノちゃん
⑥ シナリオ3でレジアンス将軍が出なかったのは私のせいです
⑦ PDでは、結末で歴代ボスモンスターたちを登場。気持ちよかった

## 田口　泰宏 さん

メインプログラム&雑用

タグ、タグちゃん、まにのふ

① 大学院落ちた（本当）
② 全SC
③ シナリオ3のエンディング
④ ペンとペンコと子供たち
⑤ マッキントッシュ5台
⑥ ウノマ誕生のきっかけは私です
⑦ サターンはいいマシンなんだけどな

## 青木　文秀 さん

ポリキャラ&顔グラ等

－

① 美大落ちた（本当）
② SFⅡ、SFCD、SW、SH
③ ポリキャラの最上級竜シンビオス、同メディオンの鷲、ヘドバ、シナリオ3のドラゴン馬、一部召喚モンスター ④ ③と同じ
⑤ 車、右手中指、人指し指
⑥ 光の使徒のコスチュームは私の暴走の産物
⑦ ＳＦⅢを更に進化させたものを創りたい

## ウノマ さん

一人制作部老師

ウノちゃん

① うーん
② たくさん
③ ウノマの登場シーン
④ もちろんウノマ
⑤ じゃんやのラーメン
⑥ ラーメン4人前は本当のコトね
⑦ 4はウノマが主人公だから

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## おちあい じゅんいち さん

シナリオ1～2の戦闘と町マップ&シナリオ3のポリキャラ等

① 就職情報紙を見て
② SH、SFⅢ
③ 安い(買ってませんが)
④ ダークソル（最後につくったからねぇ）
⑤ フォトショップ3．0
⑥ もう昔のことですから忘れました
⑦ 終わったなぁ……と

ー

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 梶山 弘 さん

キャラ原案・モンスターデザイン・その他コンセプトデザイン

① 知人の引き
② SF外伝1.2.3・SFCD・SW
③ 全部。特にといえばスカラー、オネアイラ様
④ 三人娘（いろいろな意味で）とパペッツ
⑤ Painter4.0j+PhotoShop4.0j(Macintosh)とHの鉛筆
⑥ 書くと秀五さんに怒られる
⑦ かなり自由にデザインさせて頂いたので、皆様に感謝してます

なし

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 北村 崇 さん

SFⅢ専属デバッカー&企画見習中

① ごり押し
② SFⅢ、PDのデバッグ
③ アイリンのセリフ
④ オネスティ（最高っス）
⑤ デバサタ（デバッグサターン）
⑥ ー
⑦ 3周目いった人いるのかな？

J-TK

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 木村 明仁 さん

グラフィック&電話番長(ウクレレ隊)

① 子供の頃からゲームや漫画が好きで作り手になりたかった
② SFⅢ
③ 顔グラフィック・チビキャラがピクッって動くトコ
④ 転職前のドンホート。彼のせいで終電が終わっちゃって…
⑤ 「王様と下僕」「OIL」「D-river」の静かな音楽
⑥ 入社した翌日会社に泊まった
⑦ 頑張って絵を描きます

キムキム木村（ニヤリ）

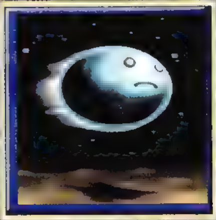
CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## キムラ シゲキ さん

ポリゴンキャラ&顔グラ

① 忘れました
② 色々と
③ 色々と
④ いないっス
⑤ ラジオ付きディスクマンとシャープペン
⑥ 特にないです
⑦ ー

ー



CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 古口 美枝子

マップキャラ

① 社長がステキだったから♥
② SW以降
③ プロフォンドが敵に蹴られてジタバタしてるところ、ポリキャラヘドバのしたち
④ グランタック、プレスピィ
⑤ ツボ押しグッズ、電気椅子
⑥ 製品版をみたら、マップキャラとポリキャラの色が……
⑦ クピィー、くぽぽぽプぽー

チンコふ

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 小高 恒夫 さん

経理部

① ないしょ
② 決算報告書他
③ ウノマが凛々しい所
④ ウノマ
⑤ キャデラック
⑥ 開発が忙しい中、念願のキャデラックを買い一人ではしゃいでいたのは私です
⑦ 売上計上しなきゃ

ねじにいさん

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 小寺 春樹 さん

キワモノプログラム&兵器開発

① 高校時代のアルバイト
② シャイニングシリーズいろいろ
③ DSP－FEMエンジン
④ 召喚ティアマット ⑤ ICE
⑥ シナリオ2開発中、雑誌を見たら社長が「魔法エフェクトもグレードアップします」と答えていたので、慌てて発動中の光エフェクトをつけた
⑦ 長いようで長かった

ぼん

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 坂本　英稔　さん

町、戦闘マップ等グラフィック

①絵の描ける仕事に就きたいと思って
②SH、SFⅢ
③マヤ村
④ダビデと豚（エアロなところが好き）
⑤目薬、1000円のくびねっこ（首マッサージ器）
⑥汽車の旅のためだけに、気絶しながら作業をして頂いたN様に感謝
⑦貴重な経験でした

―

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 桜庭　統　さん

作曲

①宇野さんが私のデモテープを選んだから
②SH、SFⅢ、他
③光のテーマの曲
④テーマ曲をつけたキャラ全部
⑤MAC、E-mail
⑥データのやりとりはほとんどメールで行いました
⑦サントラCDも出させていただいて、大変嬉しく思います

―

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 佐藤　明子　さん

プログラム

①ホビットに連れてこられた
②SW、SH、SFⅢ
③SFⅢをつくってる間に、夫の料理のレパートリーがすごく増えた
④ドンホート
⑤たばこ、肩凝りの薬
⑥なし
⑦家庭崩壊ならなくてよかった……

あきこさん

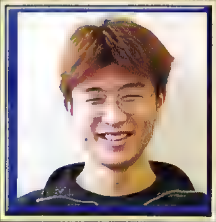
CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 島田　薫　さん

プログラム（主にイベント）

①CGの学校に行ったこと、ビーイング
②SH、SFⅢ
④バサンダ（攻撃するときの声が好き）
⑤黒人の人形（捨てても捨てても戻ってくる！？）
⑥椅子で寝ようとしたらゴキブリがでた（裏話でもなんでもないような……。）
⑦あ、終わっちゃった……

かおるちゃん



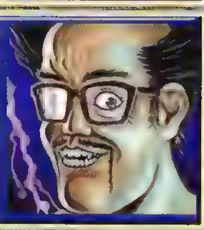
CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 清水　秀二　さん

マップデザイン&イベント設定

①社長に拾われた
②シャイニングシリーズほとんど
③三部作・シンクロニシティ
④スピリテッド、アイリン、ジュウベイ
⑤のリス、薫ちゃん、野原君
⑥アイリンのモデルはビビアン・スーらしいぞ！
⑦長かった！

だーみず



CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 清水　紀男　さん

プログラム（イベント&ウインドウ関連）

①恩師の紹介 ②SFⅢ
③ジュウベイが死ぬところ。日本人はもう少し武士道精神をもたないと、棺桶の中で怒り込んではいかん！
④動物達、まるまるしてて愛くるしいぞ。
⑤煙管、足マッサージ機、つぼマッサージ機、2尺4寸五分の銘刀
⑥乱暴されそうになっていた女性を救った
⑦またSC作りたい！

のリス

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 進藤　歩　さん

企画

①前いたコンピュータ会社がつぶれた
②SFCD以降、他
③マップの仕掛け、特に戦艦同士の戦い
④やっぱりエキュアル（メイス装備時）
⑤パソコンですかね（これでマップつくってたので無きゃ仕事になりまへん）
⑥とくにありません
⑦昔に比べてそんなにハードではなかったかなぁ

―

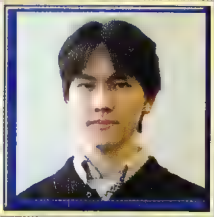
CAMELOT SOFTWARE PLANNING

## 杉本　祐輔　さん

パラメーター関係の色々

①テーブルトークRPGをやり込んでいたので
②SF外伝以降、他
③ナビゲーションシステム
④タルク
⑤英和、和英辞典（ネーミング用）
⑥ラブラブはレアな仕様だったんです。ましてや同性だなんて……
⑦限界までやりスギ！

すぎりん



## 田中 利明 さん

ポリキャラモデル&アニメーション

タナカ

① 社長が学校に講義に来た
② SH以降、他
③ ポリキャラ戦闘シーン
④ ペン仲間、グラシア、タロス
⑤ Alias、MAC、タバコ、歯磨き
⑥ 徹夜の朝、掃除のおばさんに起こされた
⑦ もうポリゴンで鞭のアニメーションは嫌だ

## 匿名希望 さん

ちびキャラ

じゅんちゃん

① ホストみたいなパチンコ狂の男の人と知り合いになった
② SFCD以降 ③ アクション不要な所
④ フィアール。彼の左目の充血はバサンダに殴られたせい。ダビデの本陣待機も作ってて楽しかった
⑤ FRISK
⑥ レリアンスの戦闘用ちびキャラを用意してたのに… 他にも…
⑦ 過去の事はもう…

## 中嶋 広人 さん

ポリキャラ

なかしま

① 転職
② SF I 以降
③ おしえてあげない
④ ひ・み・つ
⑤ アメコミ、フィギュア等多数
⑥ 開発終了時に机の配置換えがあり、荷物が多いので移動が大変だった
⑦ ねえMAYAやんないの？

## 沼屋 賢司 さん

思考システム担当

―

① なんとなく
② SF外伝以降の思考担当、みんゴルのサウンド担当、他
③ シンクロニシティシステム
④ デスヘレン
⑤ 付箋紙
⑥ 無し
⑦ うーん

## 野原 剛 さん

プログラム（マップ関係）

ゴウ（自称）

① ゲームが作りたかったので
② SW以降
③ ダビデの部屋、本陣のダビデ、ブリムラのトオル召還
④ ダビデ、エキュアル、ガーゼルのもみあげ
⑤ 鍛え部部室
⑥ ダビデのキャラにはかなり私個人の理想が入ってしまった気がします
⑦ 俺はやったぜ！ 俺はやったぜ！

## ジェラス・ハイン さん

3Dアニメーションシステムプログラム

ジェラちゃん、JHod

① 日本のアニメを見て日本で働きたくなった
② SW以降
③ たくさん
④ ツール開発中、アニメーション計算の精度不足でバラバラになってしまったドラゴン
⑤ 専用イス、頭痛薬
⑥ ツール作成時にぶち切れてコンピューターに怒鳴り散らしたのは私です
⑦ 今度はガ○ダムのシミュレーション作りたいです

## ハシモト さん

ポリキャラ&顔グラ

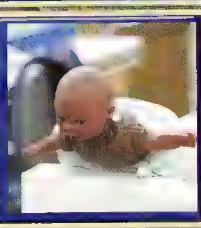
はっしー

① 気が付いたら
② 忘れた
③ ない
④ 特にいない
⑤ 毎日徹夜。外界の情報を遮断する為のCDプレイヤーとヘッドホン
⑥ よくイライラしてた(理由あって……)
⑦ あー死ぬかと思った

## M. F さん

マップ他

プチトマト（嘘）



① 友人のつきそいでいったオーディションに合格
② SH、みんゴル
③ リアルな交尾シーン（モーションキャプチャーを使用）←（嘘）
④ 蒸気船
⑤ バイアグラ
⑥ 必殺技にシャイニングフィンガーが入っている（これも嘘）
⑦ マンモスラッキー！

## 堀口　可奈子さん

グラフィック

—

① 神様のお告げ
② ＳＦⅢ
③ 美形さんたち
④ 同上
⑤ 毛布
⑥ いろいろあって……
⑦ 長いようで早かった

## 三上　雅史さん

MAP

パプリィ

① 小学生のころに雑誌で見た大河原邦男のイラスト……かな?
② ＳＦⅢシナリオ２以降、他
③ ゲームシステムの完成度の高さ、世界観の大きさ
④ バリアント将軍、デフェンダ将軍
⑤ ベン・フォールズ・ファイブのＣＤ
⑥ 巨神戦士、空飛ばしたかった
⑦ 続編を作りたい～

## 村石　光優さん

マップ&戦闘背景&噴水

猫好き

① 気づいたら東京に向かって歩いてた
② ＳＨ以降、みんゴル
③ デストニアの教会
④ グラビー嫌いだ
⑤ 卓上猫カレンダー
⑥ 途中で開発機材が変わって色々遅くなった
⑦ 長かったような短かったような

## S. MURATAさん

サウンドエフェクト

ないしょ

① 気が付いたら入っていた…… ② SW以降
③ シンクロシニティという斬新なシステム
④ シンビオス
⑤ Ｅ－ｍａｉｌは必須でした(笑)
⑥ 効果音データのやりとりはほとんどメールにて行いました。つまり、自宅で開発者らしくしてても仕事できた。開発は滞ってないけど(苦笑)
⑦ 開発に携われてよかった

## 山内　真さん

イラスト&キャラデザイン

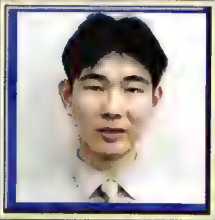
山内さん

① 紆余曲折を経て ② ＳＨ以降、みんゴル
③ リンクスさんのムービー
④ スピリテッド、レインブラッド
⑤ ナイン・インチ・ネイルズのＣＤ
⑥ イラストをMacで制作中データが消滅。救出作業の末復活に成功。その後会社にメモリーを買ってもらえてラッキー
⑦ 登場人物の多さに顔と名前が一致しません

## 山本　豊さん

プログラム（主に戦闘画面関係）

ヤマちゃん



① 本社の要請で…
② ＳＦ外伝以降
③ 友情支援システム
④ パラメータが高い人たち
⑤ ライスチョコ
⑥ ？？？？
⑦ ＰＤはもらえるのかな？

# Present

## シャイニング・フォースⅢ　プレゼントのお知らせ

各シナリオのメインキャラを使用した『シャイニング・フォースⅢ　シナリオ３　氷壁の邪神宮』Ｂ２判販促用ポスターを10名様にプレゼント！　今回は、キャメロットの高橋宏之氏・秀五氏ご兄弟＆山内氏の直筆サイン入り！　レア度激高の逸品です！　ご希望の方は、本書アンケートはがきに必要事項を記入の上、カバーに付いている応募券を貼り付けてご応募ください。締め切りは平成11年７月末日の消印有効です。応募者多数の場合は抽選にて当選者を決めさせていただきます。当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。たくさんのご応募お待ちしております！

Thank you for

the precious work by whole staff

of the Shining Series

and

the love for the Sining Series

of the while FANS

## ア

アーク（聖櫃）／超人類 ……160
アークヒル神殿／遺跡……146,151
アーサー／SFⅠ ………………216
アーサー／SFⅢ② ……76,116,216
アーサー／SHA ………169,198,203
アイリン／SFⅢ① …………46,47
アイロ村／町 …………78,136,195
アカネ／SHA …………………205,
アクーユ／北………………148,216
アグリード／共和国………116,134
アスピニア共和国／国名 131,152,166
アラン／SHA………………165,210
アロガント／帝国 ……109,116,165
イアソン／共和国…………116,136
イザベラ／SFⅢ③ …85,86,116,165
イシャハカット／北………116,148
イノベータ／超人類 …156,158,168
イボリューション／超人類 …158
イリア／共和国……………116,136
ウィルマー／共和国………116,134
ウォルツ／SFⅢ② …………67,116
ウノマ／SFⅢ③………100,116,219
ウリュド／SFⅢ②………65,66,142
エキュアル／SFⅢ③ ………84,116
エリーゼ／SHA……………114,207
エルダー／SFⅢ① …………50,51
エルベセム教（宗教・神殿）
／エルベセム ……………53,74,165
エルリック、ツイッギー、ドンゴ、
パイパー／SFⅡ・Ⅲ ……134,216
エンリッチ／SHA…………152,210
エンリッチ王／SHA………208,210
オーラル村／町……………147,168
オネアネラ／北 ………116,147,195
オネスティ／SFⅢ③ …91,111,200
オブサーブの塔／遺跡……133,151
オブライト／SFⅢ① ………44,45
お屋形様／SHA ………………208

## カ

ガーゼル／帝国……………110,117
ガーダー町／町……………144,152
カーン／SFⅢ① ………53,117,169
海上都市サラバンド／町…128,195
仮面邪教僧／ブルザム ………162
ガルム／SHA ……114,117,207,216
ガロッシュ／SFⅢ②……77,78,129
キィーパ／北 …………117,150,168
北の大地／地名 ………146,152,171
キャンベル／SFⅢ②……34,38,117
巨神戦士／超人類 ……117,151,163
クダン／ブルザム…………117,156
グラシア／SFⅢ③…53,81,140,161,168
グラビー／サラバンド 117,126,129,165
グランタック／軍師………103,117
グリーフ地方／地名………151,169
クリュエル／帝国…………110,117
グレイス／SFⅢ① …………42,43
ケイト／SFⅢ③ ……………83,117
ケクロプス／SFⅢ③ ………87,117
ゴッドマウンテン／SHA…202,211
子ペン／SFⅢ③ ……………79,117
コムラード／共和国 104,117,135,166
ゴリアテ／ブルザム……113,117

## サ

サイオス／共和国…………117,131
サウザン／SFⅢ③ …………89,117
ザッパ／SFⅠ ………………216
サバト／SHA………………208,210
サラバンド／国名
……………………126,152,167
ジェイド／SFⅢ② ……78,103,136
ジェーン／SFⅢ③
………………88,101,165,169
シバルリィ／SFⅢ① ………48,49
ジャスティス／SFⅢ① ……55,118
ジュウベエ／SFⅢ③
……………………96,118,200
守護像／遺跡…… ……118,161,168
ジュリアン／SFⅢ③
………………36,37,165,169
シラフ／盗賊団 ……………18,138
シンテシス／SFⅢ②
……………………65,66,118
シンビオス／SFⅢ①
………………32,33,129,165,169
スカラー／帝国 ………104,118,161
スタンプ村／町………………72,73
スティール／帝国…………118,142
ステラ／共和国 ………92,106,200
スピリット／超人類………158,160
スピリテッド／SFⅢ③ ……95,118
正なる力の石／超人類
……………………………133,146
ゼロ／SFⅢ② ………………70,118
戦車／超人類 ………………30,151
創造主／超人類……………158,160

## タ

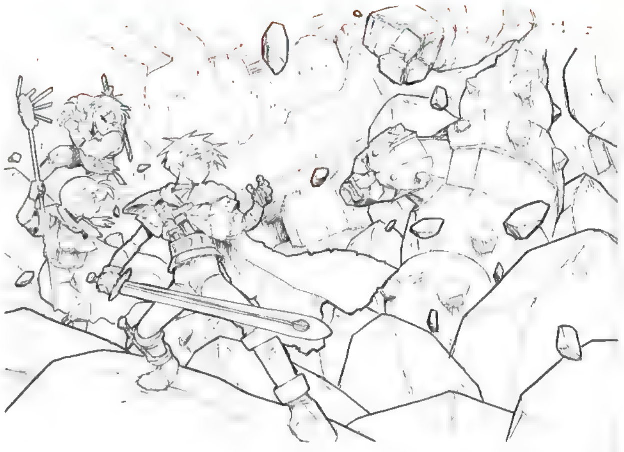
大神官／超人類 ………118,160,208
ダッカ／共和国……………118,131
ダビデ／SFⅢ②…………72,73,139
タルク＆オーガ／SFⅢ③
……………………………99,118
ダンカン／帝国……………118,143
ダンタレス／SFⅢ① …………8,39
ティラニィ／共和国
……………………56,105,131
デストニア帝国／国名
……………………141,152,166
デスヘレン／ブルザム
……………………………113,118
デフェンダ／帝国…………118,144
ドイル／SHA………………202,205
トビィ／帝国………………118,143
ドミネート／帝国
………………107,118,141,200
トラスティン／共和国
……………………118,131,165
ドルマント村／町…………149,168
ドンホート／SFⅢ③ ………82,118

## ナ

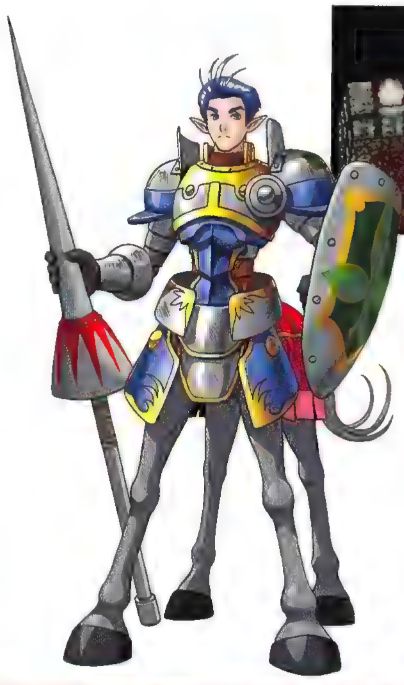
ヌーン／SFⅢ① ……………54,119

## ハ

バーナード／SFⅢ② ………69,119
バーランド／町 ………105,133,195
ハガネ／SFⅢ① ……………61,119
バガボンドのキャンプ／町
……………………………145,152
箱船／超人類………………160,200
バサンダ／ブルザム
……………………112,119,165
はづき／SFⅢ② ……………71,119
バッソ／SHA………………202,206
パペッツ／SFⅢ② …………80,119
ハラルド／SFⅢ③ …………93,119
バリアント／共和国
……………………48,106,127
パルシス／軍師……………102,119
パンサー／SHA ……………02,207
万里の長城／遺跡
……………………146,151,168
ヒュードル／超人類
……………………127,156,160
ファーイースト／SHA ……61,211
フィアール／ブルザム
……………………112,119,163
フィデリティ／帝国
……………………………107,119

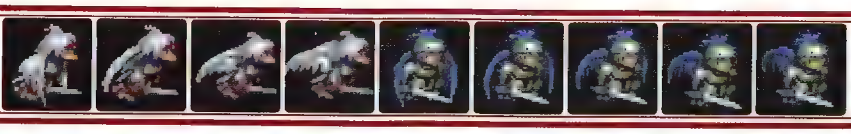



*from* SHINING THE HOLYARK



DANTARES
SHINING FORCEⅢ

# -索引-




フィンデング／SFⅢ① ……63,119
フォルテ／SHA……………202,204
ブラーフ／共和国…………119,165
ブライバブル／共和国
………………………93,105,131,165
フラッター／共和国
…………………112,119,165,200
フランク／SFⅢ① …………60,119
フランツ／帝国……………111,119
ブリジット／SFⅢ③ ………86,119
プリムラ／SFⅢ③ ……97,119,216
ブルザム／ブルザム………163,165
ブルザム教（宗教・神殿）
／ブルザム ………133,151,167,195
ブルザム大司祭／ブルザム
……………………………118,162
ブレスビィ／軍師…………103,119
プロフォンド／SFⅢ③
……………………………92,106,200
ヘイワード／SFⅢ① ………52,119
ベセムの杖／道具 ……168,140,72
ヘドバ／SFⅢ②…………72,73,139
ベネトレイム／軍師
…………………62,102,129,132,168
ヘラ／SFⅢ② ………………74,120
ペン／SFⅢ①……………57,79,194
ペンコ／SFⅢ② ……………79,120
ペンドルフ／SFⅢ③ ………94,120
ホースト／SFⅢ① …………56,120


## マ


マーガレット／共和国
…………………………120,134,165
マーキィ／SFⅢ③ …………98,120
マジェスティ／帝国
…………………………109,120,165
マスキュリン／SFⅢ① ……40,41
マニュピル／SFⅢ①……58,59,127
マヤ村／町…………………148,168
ミシャエラ／SFⅡ ……………216,
ムラサメ／SFⅢ① …………62,120
メディオン／SFⅢ②
…………34,35,65,116,141,165,169
メリンダ／帝国……34,120,142,168
メロディ／SHA……………198,202


## ヤ


ヤシャ／帝国…………………1,108
ヨーグルト／SFⅠ ……………216,


## ラ


ラインサイド村／町 ………79,138
リサ／SHA…………………202,206
リリクス／SHA……………159,202
レインブラッド／帝国
…………………………96,108,156,200
レオン／SFⅢ③ ……………90,120
レモテスト（都・大聖堂）／町
…………………………150,161,195
レリアンス／帝国 ……91,111,165
ローディ／SHA ……………08,202
ローリィ／SFⅢ③ …………88,120
ロック／SFⅢ② ……………68,120
ロビィ／SFⅢ② ………75,120,151
ロマテラ／共和国…………120,136


## ワ


ワルキューレ／超人類
…………………………120,151,163


※SFⅢ① ：SFⅢシナリオ１
SFⅢ② ：SFⅢシナリオ２
SFⅢ③ ：SFⅢシナリオ３
帝国 ：帝国関係者
共和国 ：共和国関係者
ブルザム：ブルザム関係者
北 ：北の大地の人々
超人類 ：超人類関係のキーワード
SFⅡ ：SFⅡ関係のキーワード
※SHA：ホーリィアークの略号

GRACE
SHINING FORCEⅢ

MASQURINE
SHINING FORCEⅢ

# シャイニング・フォースIII
# 公式設定資料集

1999年6月30日　初版発行

編　集　アミューズメント書籍編集部（高橋 栄）

構成・文　種村美和子
大藤祐規子
松坂 愛
鈴木乃亜

本文デザイン　VAC creative

カバーデザイン　共立印刷株式会社（中村一夫）

撮　影　吉田亜希子
新美宏昭

編集協力　田所妙子
宮城（Yagee）淳
保科幸司
種村千里

制作協力　株式会社セガ・エンタープライゼス
株式会社キャメロット

発行人　岡崎　眞

編集人　前田　徹

副編集人　山田真司

編集長　北村州識

発行所　ソフトバンク パブリッシング株式会社
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
編集　03-5642-8401　販売　03-5642-8100

印刷・製本　共立印刷株式会社

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1992,1993,1997,1998
©1999 Softbank Publishing Inc.
ISBN4-7973-0816-8
Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されています。
禁無断複製
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。

SHINING FORCE III
公式設定資料集™

ドリームキャスト情報に
# 自信あり!
ドリームキャストNo.1専門誌

Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン

最新ゲームと徹底攻略記事&
特別付録、特集記事満載!!
毎週金曜日発売!

## ゲーム関連ニュースならこちら
【月～金曜日】毎日更新!

GAMESPOT

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/


SFIII設定
応募券

**攻略本も好評発売中!**

シャイニング・フォースⅢ
シナリオ1　王都の巨神
オフィシャルガイド
A5判/144ページ/本体価格950円

シャイニング・フォースⅢ
シナリオ2　狙われた神子
オフィシャルガイド
A5判/144ページ/本体価格1100円

シャイニング・フォースⅢ
シナリオ3　氷壁の邪神宮
オフィシャルガイド
A5判/184ページ/本体価格1200円

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング

ISBN4-7973-0816-8

C0076 ¥2800E

定価 本体2,800円 ＋税

9784797308 1

1920076028 0

# SHINING FORCE III 公式設定資料集 ™

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1992,1993,1997,1998